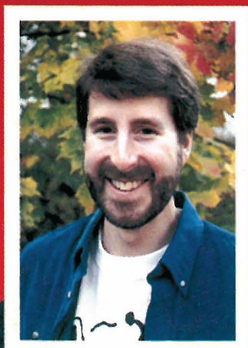
8 SIDER TYKKERE!

amiga FORUM

Nummer 7/1993
Kr. 39,- inkl. mva
(uten diskett).

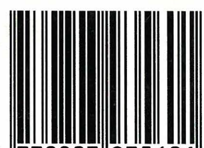
Se opp for Monitore!

- Stor reportasje fra Amiga EXPO '93 og Amiga-Symposiet!
- Spilltester for Amiga og CD32!
- AmigaForum tester: Emplant Mac-emulator Home Music Kit m.m.
- Utvidet PD-seksjon!
- Kurs i OctaMed, DPaint, ARexx og AMOS.



Amigas far på Norges-besøk!

Eksklusivt intervju på side 16-19



CAPELLA

Ny sampler fra GVP!

GVP har lansert en ny versjon av den populære sampleren Digital Sound Studio! Den nye versjonen har blant annet et forbedret design og ny programvare, og er den beste løsningen for deg som er ute etter en god 8-bits sampler til din Amiga.

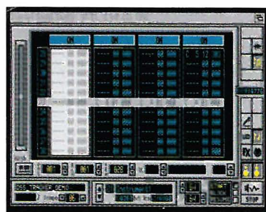


NYHET! KOMMER NÅ I 16-BITS VERSJON FOR A1200!

Fra før av har Digital Sound Studio (DSS) vært den mest komplette løsningen for 8-bits lydsampling på Amiga, og den har nå blitt enda bedre! Selve sampleren har fått et nytt design som forbedrer lydkvaliteten. Den skrus fast i parallellporten, og kan kobles direkte til en CD-spiller, kassettspiller, mikrofon eller annen lydkilde.

Programvaren brukes til mer enn bare sampling. Lydene kan mikses sammen, du kan legge på ekko og gjøre andre spennende ting. Det er også mulig å komponere musikk ved hjelp av en 4-spors MIDI-kompatibel sequencer, og du beveger deg mellom de forskjellige delene av programmet.





Her er noen av nyhetene DSS8+ har å by på:

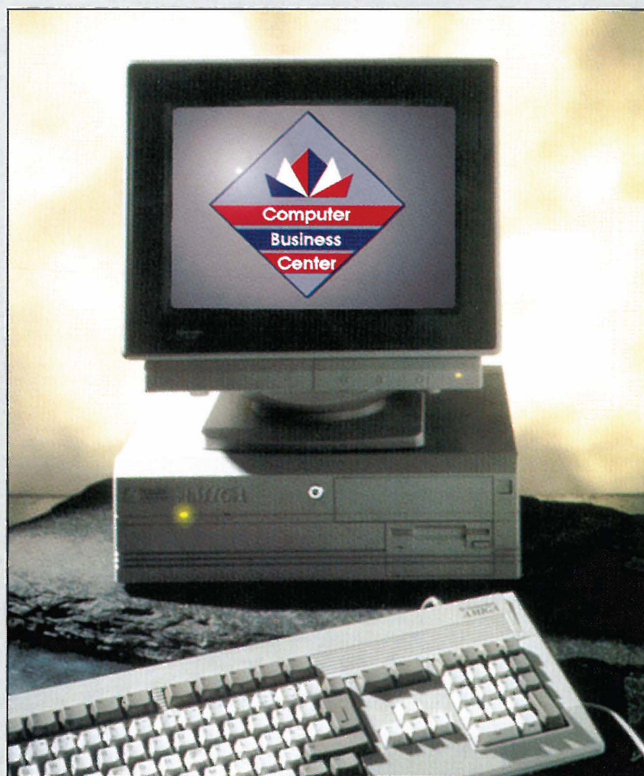
- Automatisk og manuelt lavpassfilter reduserer samplingsstøy.
- Automatisk justering av lydnivået.
- Separat kontrollprogram gjør at du kan styre DSS8+ fra en hvilken som helst applikasjon.
- Forbedret design og elektronikk.
- *... og mer!*



Norsk importør:
Capella AS, tlf. 22-200806

Atlantis Design 1993

ENDA BEDRE!





Mox-Næss Data er nå medlem i Computer Business Center - en landsdekkende forhandlerkjede som gjennom fellesinnkjøp kan tilby sine kunder gunstige priser på både maskinvare, programvare og tilleggsutstyr. Og fremdeles er vi autorisert Amiga-forhandler med høy kompetanse og lang erfaring innenfor det profesjonelle markedet. Vi fører alle utgaver av Amiga 4000, og et bredt utvalg av programvare, skjermer, scannere, genlocker, grafikk-kort og annet utstyr for deg som er på utkikk etter det beste. Hos oss får du både god veiledning og gode priser!

Ring oss for tilbud på Amiga 4000!

Hvis kvalitet og service betyr noe for deg, finner du vår butikk i Midtbyen, Søndregt. 20, der vi er tilgjengelige seks dager i uken.

MOX-NÆSS DATA
BUSINESS SENTER

Søndregt. 20, 7010 Trondheim - Tlf. 73 50 14 40 - Fax 73 53 30 77

Atlantis Design 1993



En hilsen til Tom

Amiga-veteranen Tom Jahr har sluttet hos Commodore og begynt hos "fienden", dvs. med distribusjon av programvare for PC og Mac. Han sier til AmigaForum at det ikke er med lett hjerte han har tatt denne avgjørelsen - det var nesten som å slå opp med kjæresten. Omorganiseringen innenfor Norden og reduksjonene i bemanningen i Norge, kombinert med den kraftige fokuseringen på spill og CD32, gjorde at han ønsket en jobb med et annet innhold. Litt mer data og litt mindre spill. Men vi kan berolige dere med at Tom har både Amiga og CD32 hjemme, og at han ikke kommer til å kaste disse på dør.
Tom ble administrerende direktør for Commodore Computers Norge AS etter at Eigil Rian sluttet i fjor høst, og vi tipper han har hatt et slitsomt år i sjefsstolen. En stor del av jobben har bestått av å spare penger, redusere og si opp folk, men til tross for den vanskelige situasjonen har Commodore Computers Norge gjort det rimelig bra. Jeg ønsker å takke Tom for den innsatsen han har gjort for Amiga i Norge, og ønsker ham velkommen tilbake når tiden er moden!

Terje Malja hos Commodore har tatt spranget over i Capella, som nå er distributør av Amiga 4000 i Norge, så for ham blir ikke forskjellen så stor. I Norge vil Commodore etterhvert bestå av kun to personer, og da er mange funksjoner overflyttet til Danmark, og til distributørene Capella og Batavia.

Du har neppe gått glipp av det faktum at CD32 har dukket opp på markedet. Alle Amiga-blader har vært fulle av stoff om den, og etterhvert dukker det også opp reklame på TV, som f.eks. MTV og TV2. En CD32 er allerede installert hos AmigaForums redaksjon, og både Oscar og Pinball Fantasies får stadig gjennomgå! Vi venter spent på kompatible CD-ROM-spillere til Amiga 1200 og Amiga 4000, innebygd støtte for Photo-CD, MPEG-kort og liknende. Vi fikk se nærmere på MPEG på AmigaEXPO, og det ser MEGET spennende ut. Det er dessuten en betryggelse å vite at denne standarden ikke er noe Commodore har diktet opp, men et resultat av bred enighet blant medie- og elektronikkgigantene. La oss håpe at CD32 og CD-Video blir den suksessen det fortjener å bli!

Dette er den 4. utgaven av et månedlig AmigaForum, og vi begynner nå å komme inn i rytmen. Men det er fremdeles ufattelig hektisk her, og det er sjelden at døgnet og ukene strekker til. Takket være pliktoppfyllende medarbeidere rundt om i hele landet går det bra. Og hvis jeg ikke hadde hatt en så tålmodig og forståelsesfull samboer hadde ikke AmigaForum eksistert!

Til slutt vil jeg rette en takk til alle som var innom AmigaEXPO '93 i Oslo, og jeg ønsker dere også velkommen til AmigaEXPO i Trondheim den 27. november. Se annonse lenger bak i dette bladet.

Øyvind Skogvoll
redaktør

Innhold

AmigaForum november 1993

Nyheter og reportasjer

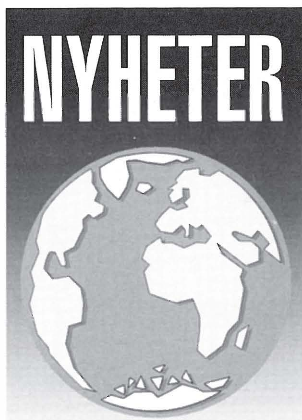
Tester

Spill-magasinet Happy Hour!

Tips, triks & diverse

Ansvarlig redaktør: Øyvind Skogvoll. Utgiver & norsk redaksjon: AmigaForum AS, Verkstedveien 4B, N-8013 BODØ, Norge, Tlf. 755-26170, Fax 755-26115, BBS 081-62764. Medarbeidere i dette bladet: Torsten Gabrielsen, Atle Røijen, Stig Ove Johnsen, Marius Røstad, Terje Malja, Gard Eriksrud, Bjørn A. Lynne, Snorre Heimsund, Christian Mørdre. Fotosats: Kristoffersens Trykkeri, Narvik. Trykk: Hvarings Grafiske, Narvik. Abonnementspriser: kr. 275,- pr. 6 blad/6 disketter, 495,- for 12 blad/12 disketter. Annonsepriser: Rubrikk kr. 650, 1/4 side kr. 1.575, 1/2 side kr. 2.375, 1/1 side kr. 3.875, 1/2 fargeside kr. 3.575, 1/1 fargeside kr. 5.900. Prisene er basert på ferdige originaler, tillegg for utforming. Dette bladet, inklusive all bilderepro og fargeseparasjoner(!) er laget KUN ved hjelp av Amiga-maskiner, som f.eks. Commodore Amiga 1000 (med 110 volts strømforsyning), 1200, 3000 og 4000, Epson GT-8000 fargescanner, VLAB, HP4 laserskriver, samt programvaren Professional Page 3.0, Professional Draw 3.0, Article Editor, Art Department Professional, Deluxe Paint IV, Brilliance, ImageFX v1.5, OpalPaint m.m. Det er IKKE brukt hverken PC eller Mac i noen som helst sammenheng.

Redaksjonen forbeholder seg retten til å jobbe døgnet rundt for å få bladet ferdig i rett tid.



MultiMedia 93

MultiMedia 93 gikk i år av foregikk på Info-Rama utenfor Oslo i dagene 28-30 september, og Amiga Forums Torsten Gabrielsen stakk til alles overraskelse uanmeldt innom for en aldri så liten sjekk. Som ventet var ikke lokalene akkurat overfylt av amigamaskiner, det gikk mest på Mac og litt på PC, men vi oppdaget faktisk hele 3 Scalaskjermer. Det første man så når man kom inn i lokalet var faktisk en kjempesvær TV-skjerm som kjørte Scala, og oppå skjermen sto en ukamuflert(!) Amiga 4000. Ukamuflert var derimot ikke akkurat presentasjonen til Institutt for Fotografi som hadde tapet en svart tapebit oppe i høyre hjørne av skjermen, slik at den dekket over Scala-logoen. At man kan slå av logoen med et enkelt tastetrykk var de tydeligvis ikke klar over. Vi må innrømme at vi moret oss ganske kostelig og ble svært skuffet da det ikke dukket opp noen representanter for standen, slik at vi kunne kommentere dette. Den tredje Scala-skjermen var det Publish & MultiMedia World som hadde stående utenfor standen sin. Dermed skulle amigaeierenes sympati for dette bladet være steget flere hakk, skulle vi tro. Ellers var det ikke så veldig mye interessant å se på messen, men vi parkerte en stund utenfor Silicon Graphics-standen. Her ble vi sittende og måpe på realtime-genereringer av ray-traceanimasjoner - sikle, sikle! Den nye Indy-maskinen begynner faktisk å bli temmelig billig, sånn relativt sett - for 65.000 kroner skal man være brukbart igang. For den prisen får man en maskin med Ethernet, digitalt kamera, CD-spiller, 16-tommers skjerm og, og... Ja, nå har jeg ikke den fulle oversikt, men det er ihvertfall ganske imponerende. Problemet er software-prisene; Vi så på et raytracing-program som virket ganske standard, uten gravitasjon, pixelanimering e.l - dette programmet kostet 70.000 kroner! Så da hjelper det ikke mye at hardwaren blir billig. Ellers kikket vi litt på touch-skjermer som blir bare billigere og billigere samtidig som de blir bedre og bedre. Sony presenterte skjermer som kunne kjenne hvor hardt brukeren trykket på skjermen, og selve platen til å legge over skjermen kostet faktisk bare ca 5000,-. Det var ellers veldig mye laservideoer på messen, og har snakker vi selvsagt om meget høye summer (vi gadd ikke engang å spørre om prisene), det var blant annet språkopplæring, sikkerhetskurs og andre opplæringssystemer. Mer interessant for oss var kanskje en ny sak for å vise data og video på skjerm; en erstatter for de idag mye brukte Barco-maskinene. De nye maskinene bruker aktive LCD-skjermer som blir gjennomlyst inne i fremviseren på samme måte som et dias. Den største fordelen med dette systemet er at det skal være veldig lite følsomt overfor lys i rommet, du kan bruke den i forholdsvis lyse lokaler som f.eks. på en messe. Prislappen for en versjon som kan vise både video og data lå på ca 100.000, men den rene video-versjonen kostet kun rundt halvparten, og om et års tid regner man med at prisene kommer til å krype adskillig nedover og havne på et nivå som passer "vanlige" folk. Oslo Hard Disco var tilstede her, som på AmigaExpo, og kjørte Virtual Reality-spill som trakk mange mennesker. Østfold Distriktshøyskole demonstrerte også enkle VR-systemer. Denne skolen har en egen multimedialinje, og vi anbefaler alle som er er interessert i utdanning innenfor dette området om å sjekke opp mulighetene på denne skolen - den virket absolutt absolutt interessant.

Nytt telefonnummer

Televerket har vært så snill å forære AmigaForums overstadig hektiske redaksjon et flunkende nytt telefonnummer. Årsaken er at det gamle var helt utslitt, og bare virket av og til. Så for de av dere som har samvittighet til å ringe og plage oss, er nummeret nå 75 52 61 70. Telefax-nummeret er 75 52 61 15. Så det så!

Pagestream 3.0

Nå begynner lanseringen av ovenforstående DtP-program å nærme seg faretruende! Vi har fått inn en mengde informasjon om dette programmet; blant annet en sammenligningstest mellom PageStream, QuarkXPress, Pagemaker 5.0 og Professional Page 4.1. På de fleste punktene programmene er sammenlignet, er det krysset av i PageStream-kolonnen, mens det er litt tynnere i Quark og PageMaker-kolonne. Professional Page kommer heller dårlig ut, for å si det mildt.

Blant de ting AmigaForums redaktør merker seg, er at du kan gjøre et *ubegrenset* antall "undo", noe som passer meget godt til den stunt-operasjonen oppsettingen av et AmigaForum er. Vi setter også meget stor pris på at man kan åpne flere vinduer mot forskjellige sider i samme dokument - samtidig. Dette gjør det meget enkelt å f.eks. flytte mange objekter fra én side til en annen.

Ellers støtter programmet flere forskjellige skriftformat (Adobe, Compugraphic etc.), og tekstspalter kan ha helt vilkårlige fasonger. Programmet kan også holde orden på enker og horunger. Hva! Fortvil ikke, dette er faktisk *faguttrykkene* for halve tekstlinjer som havner nederst eller øverst på en side (forenklet sett).

Som seg hør og bør er det også en del "begrensninger" i programmet som kun er av akademisk karakter. Hva sier du for eksempel til at den maksimale størrelsen på en side er 50x50 meter, og at bokstavene kun kan være 1.7 meter høye?

Uansett ser dette skikkelig bra ut, og hvis programmet ikke har støtte for GURU det er ikke usannsynlig at vi foretar en aldri så liten konvertering til PageStream - vi får se hvor mye som er "haip" og hvor mye som er fakta. Pakken skal koste $395 i USA, og importeres til Norge av FAMO AS, som har fått tildelt telefonnummeret 22 38 12 05.

Merlin

Opcon kan nå fortelle at den nyeste programvaren til 24-bitskortet Merlin (som vi har skrevet en del om tidligere) nå fungerer tilnærmet perfekt. Vi skulle egentlig hatt en test av Merlin i denne utgaven, men vi rakk dessverre ikke å få testet den før bladet gikk i trykken... les neste AmigaForum! Har du lyst til å få stimulert øregangene med pirrende



Hei! Har nettopp kommet meg etter å ha vært på både Amiga Expo '93 og på Amiga Symposiet. Det var meget høy stemning på ASO etter at både Todor Fay (Blue Ribbon Soundworks) og Jeff Porter (Commodore USA) hadde holdt sine foredrag. Vi fikk se MPEG-video på CD32, Roaster-Chip'en til Opal Vision og en gjennomgang av SuperJam, 16-bit lydredigering på Amiga, bildemanipulasjon mm. Under Amiga Expo solgte *en* forhandler over 70 stk. A1200, mens en annen gikk tom for A4000 etter første dag og måtte skrive venteliste. Jeg gleder meg allerede nå til neste års Amiga Expo og ASO!

Capella begynte å distribuere hele Amiga-serien, med mest vekt på de tyngre Amigamsakinene. Som en konsekvens av Commodores og Capellas videre satsning har jeg nå begynt å jobbe for Capella A/S. Capella har distribusjonen av alle Amiga modellene, GVP, OpalVision, mm. Jeg vil der har hovedansvaret for teknisk support på Amiga maskinene samt alt tilleggsutstyret som Capella selger. Denne supporten gjelder kun mot våre forhandlere, ikke privatpersoner. Jeg takker Commodore for seks interessante og ikke minst morsomme år og håper nå på et tett og nært samarbeide.

Nå er jeg på vei til DevCon i Århus, Danmark. Der vil utviklere fra Danmark, Sverige og Norge være representert. Jeg kommer til å fortsette supporten ovenfor de registrerte utviklerne i Norge. De som er interessert i å ble registrerte utviklere kan kontakte meg via modem på MediaFoto BBS (22 68 71 76 eller 22 68 75 57). For å ble registrert som utvikler er *minimumskravet* at du har et modem.

Ha en god dag!

Vennlig hilsen
Terje Malja
Only AMIGA makes ITpossible!

fakta om Merlin, kan du ringe Opcon på telefon 73 51 11 28.

Lyd-snadder

Datakompaniet har kommet med en pakke som heter "Home Music Kit", som består av programvare og en sampler. Programvaren er Digital Studio III, en soundtracker-kloning, pluss en sanntids lydprosessor. Pakken koster 490,- + mva. De har også klart å skaffe et MIDI-interface. Dette kobles til seriellporten og har tre porter: MIDI IN, MIDI OUT og MIDI THROUGH. Pris kr. 230,- + mva. For å gjøre bildet komplett kan de også levere et par små batteridrevne stereohøyttalere, som koster kr. 255,- + mva. Datakompaniet har telefon 07 555 149.

Akselerator-nytt

Knut Andresen hos ADB forteller at det har kommet ny programvare til akseleratortkortet A1230XA (68030-akselerator for Amiga 1200). Dette kortet er i utgangspunktet ikke autokonfigurerende, og det har kommet en del mishagsytringer fordi verdifull chip RAM blir "brukt opp" under oppstarten, før 32-bits minnet blir tilgjengelig. Programmet AUTOXA legger nå inn 32-bits RAM'en først i adresseområdet, før den booter *med* 32-bits RAM. Dermed havner både libraries og andre vitale ting i fast RAM, noe som frigjør Chip RAM og gjør at alt går raskere. ADB har telefonnummer 66 80 33 54

Ny 4000-modell

Amiga 4000 leveres nå med 4MB minne (2MB chip + 2MB fast) og 120MB harddisk. Det har også skjedd diverse andre små endringer, som f.eks. at diskettstasjonen er skikkelig "slim-line", slik at det nå går to 3.5" enheter i høyden. Før var det nemlig bare plass til en halv diskettstasjon under den eksisterende... Det ryktes også at Amiga 4000/030 vil bli levert med 68030-prosessoren på hovedkortet, men vi har ikke fått sjekket om dette gjelder den versjonen som leveres nå.

Vinnere på EXPO!

Inngangsbillettene på AmigaEXPO var med i en trekning av diverse godsaker. AmigaForum spanderte hver sin CD32 på Kenny Tapper og Roar Sørlie, mens følgende vant hver sin AmigaForum T-skjorte: Victor Wagner, Håkon Østby, Njål Eide, Bjørnar Orskaug, Arne Mølster, Tom Aurlund, Daga Rokosz, Espen Storstein, Espen Johannessen og Håvard Solberg. AmigaForum gratulerer!

Scala-nytt

Peter Cherna har begynt å jobbe hos Scala i USA. Han har tidligere jobbet hos Commodore, der han har jobbet med *Intuition*-delen av operativsystemet til Amiga. En annen som har forlatt Commodore til fordel for Scala er Mike Sinz, som har jobbet med EXEC. Og da mener vi ikke forløperen til AmigaForum, men den innerste kjernen i Kicstart, som blant annet håndterer multitasking (flerprogramkjøring) og andre grunnleggende funksjoner.

Alfabetisk annonsørliste

Internationale Funkausstellung

Dataindustrien var stort sett fraværende på verdens største messe for forbrukerelektronikk tidlig i september i år. Som så mange andre messer foregår denne i Tyskland, nærmere bestemt i Berlin. Messa heter "Internationale Funkausstellung", eller forkortet IFA. Her finner du stort sett alt som går å spa opp av videospillere, TV-apparater, HIFI-utstyr ol. Selv om det stort sett var forbruker-elektronikk, var det et par spennede ting for oss databrukere også, som f.eks. Full Motion Video og Amiga!

av Atle Røijen

Video på CD

Philips viste video fra CD. "Full Motion Video" eller FMV kodet med MPEG1, på CD-I spillere med FMV-modul, dvs det samme systemet som Commodore vil benytte på CD32. På forhånd var jeg veldig spent på hvor god kvaliteten ville være. Jeg hadde lest en del tester som snakket om dårligere bilde enn VHS, rykkete fremvisning ved raske bevegelser ol. Jeg hadde sett FMV fra CD på en Panasonic-demo tidligere, men da satt jeg på så lang avstand fra apparatet at det var vanskelig å få noen oppfatning av kvaliteten. Hva var mulig å hente ut av den 12 cm store CD-plata av lyd og bilde?

Utrolig bra!

Svaret er enkelt og greit: dette var meget bra. Philips viste klipp fra spillefilmer på sine wide-screen-TV, apparater med samme forhold mellom høyde og bredde som i spillefilm på kino. Kvaliteten var bedre enn VHS-opptak, på linje med et godt TV-bilde. Testplatene hadde klipp fra ulike spillefilmer, og man styrte avspillingen med en fjernkontroll og "knapper" på skjermen. Det gikk lynraskt å gå fra det ene filmklippet til det neste. Ingen spoletid - like raskt som å velge et musikkspor på en vanlig CD-plate. På samme måte går det an å spille av slow-motion, fryse bilder (med perfekt stillbilde) og "spole med bilde". Det så ut til å være få begrensninger. Utrolig bra! Her har vi noe å glede oss til!

Interaktive Titler

I USA snakker man nå om spillefilm på CD til ca. 200 kr. 50 filmer fra Paramount vil bli lansert i løpet av høsten. I tillegg vil vi få mange andre programtyper som kombinerer film, datagrafikk og lyd. Et firma, Vivanco, hadde laget et opplæringsprogram på CD-I. Her kunne man klikke på ulike knapper og brytere på en redigerings-pult. Samtidig så man hva som skjedde på en liten TV-rute i bildet, bildet ble tonet ut eller inn osv. og en stemme fortalte hvilke muligheter som lå der. Meget effektivt! Dette er jo også mulig å bruke Amigaen til. Her er det mye å hente for alle dere kreative Amiga-brukere! Dere har kompetansen, så nå må dere slå til før PC og CD-I kommer for fullt. Man kan tenke seg mange andre interaktive titler, til og med interaktive filmer hvor du selv velger den videre handlingen!

Tåke

På en pressekonferanse om CD-I prøvde Philips å spre litt tåke rundt hva som er kompatibelt med hva. Vil en FMV-plate, laget for CD-I, kunne spilles av på en annen spiller som også kan spille FMV? Meget usikkert...! Hva er vitsen med å bli enige om en standard slik som de store gutta har blitt da? Vi må jo gå ut fra at film på CD vil kunne spilles av på alle spillere som understøtter FMV med MPEG1. Vitsen må jo også være at en CD-ROM-spiller etter hvert skal kunne spille av FMV, slik at den kan knyttes til en Amiga/PC og styres fra feks. Scala.

Amiga i et hjørne

Ved et lite bord med IFAs eneste Amiga, fant jeg Carsten Haak, diplom-ingeniør og ansatt ved Commodore i Braunschweig. Carsten jobber bla. med de nye AAA-chippene. På messa demonstrerte han en videoredigerings-pakke med Amiga 1200, Brulock genlock og et program, kalt "Clip Maker". Det var sparsomt med opplysninger om redigeringspakka, bare en liten folder som fortalte i store ord om hva maskin og pakke kunne utrette. På spørsmål om hvorfor ikke CD32 var tilstede på messa, svarte Carsten:

- For øyeblikket har vi bare 3 prototyper på CD32 i Tyskland, så det var ikke mulig å vise den fram her.

- Den skal jo være ute i butikkene snart??

- Ja, heldigvis er ikke det mitt problem....!

Vi får håpe at maskinene er på gata når du leser dette, for det virket ikke som om Carsten Haak var alt for



Carsten Haak på Commodores stand demonstrerer redigeringsprogrammet ClipMaker.

optimistisk...!

- Hvordan blir FMV på CD32? CD-I-utgaven var jo meget bra.

- Bedre, CD32 vil bruke nyere MPEG1-chips fra C-Cube, enn det Philips gjør. Det vil gi bedre bildekvalitet og raskere prosessering. CD32 kan også kjøres med dobbel hastighet av en vanlig CD-spiller, dermed kan dataene lastes over raskere.

Commodore hadde ellers alliert seg med tape-produsenten Maxell og kjørte "karaoke" på Maxells stand. Det så ut til å være rimelig populært. AmigaForums utsendte prøvde seg ikke, og det kan jo ha vært noe av grunnen til successen.

Mange om beinet

Panasonic er også inne på det interaktive multi-media-markedet med en CD-maskin kalt 3DO. Dette er en RISC-maskin (Redused Instruction Set Computer), og skal være mye raskere enn CD-I ol. Denne ble også demonstrert på messa, men imponerte ikke så mye. Riktignok kunne den snu et Photo-CD-bilde rundt rimelig raskt på skjermen, men programvaren ellers viste verken bedre grafikk eller større hastighet, snarere tvert om. Her gjenstår det for Panasonic og Electronic Arts (Dpaint mfl.) som også er involvert i 3DO, å vise hva maskinen duger til. På papiret skal den jo være litt av en kraftkar.

Amiga + Videoprosessor

Vivanco viste også en smart videoprosessor, som har en link til Amiga. Denne prosessoren har nemlig inngang for vanlig RGB. Det betyr at du kan kople Amigaen direkte til VCR 3078. Hva så? Jo, du får en genlock, en miksepult for lyd (3 kanaler inn inkl. mikrofon og utgang for hodetelefon) og en videoprosessor hvor du kan justere farger, kontrast, hvitbalanse osv. Du kan også tone lyde og bilde ut/inn. Et opplagt test-objekt.

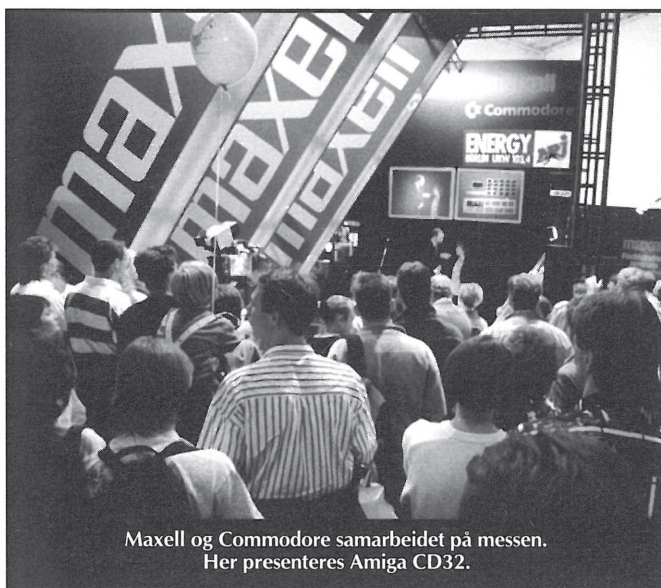
Hama-genlock

Hama viste sin nye Genlock 292, en rimeligere utgave av Genlock 290. Prisen blir ca. 4000.-, dvs. vesentlig rimeligere enn "storebror". Genlock 292 har bare scart-kontakter (også S-VHS via scart) og du kan kun tone videoen ut/inn (290 kan også tone Amiga-bildet ut/inn). Du kan også justere fargene i rød, grønn og blå retning. Fargemetning og kontrast kan du ikke justere. Jeg håper på en test til neste nr.

Personlig Data Assistent

Apple var også representert på messa med Newton. Dette er det siste skuddet på stammen, en elektronisk notisbok i lommeformat. En smart liten sak hvor du skriver rett på en stor LCD-skjerm. Skrifta de blir oversatt til trykk-bokstaver etter at du har lært opp maskinen til å tyde dine kråketær. Her kan du legge inn adresseregister, avtalekalender, skrive små notater, lage tegninger, spille spill osv. Den kan også koples til et modem, til en PC/Mac eller til en skriver. Dette vil helt sikkert bli det nye "jappe-produktet", så merk deg de tre bokstavene "PDA". "Personal Data Assistent". Det kommer "PDA"er fra flere produsenter. Sharp og Amstrad var også på banen på IFA.

Vi fikk altså ikke se digital video denne gang. Neste gang, i 1995, vil digital video helt sikkert være på full fart inn.



Maxell og Commodore samarbeidet på messen. Her presenteres Amiga CD32.

AmigaEXPO '93

Eller: Oh my God, what a mess!

av Øyvind Skogvoll

I helgen 24-26. september gikk Norges første Amiga-messe av stabelen i Galleriet Datasenter i Oslo. Tusen kvadratmeter med programvare, maskiner og annet utstyr trakk godt over 2000 besøkende i løpe av de tre dagene messen varte, og de fleste utstillerene var godt fornøyde med responsen.



Commodore hadde en stor og oversiktlig stand. Her et bilde av den før hovedrushet på lørdag satte inn.

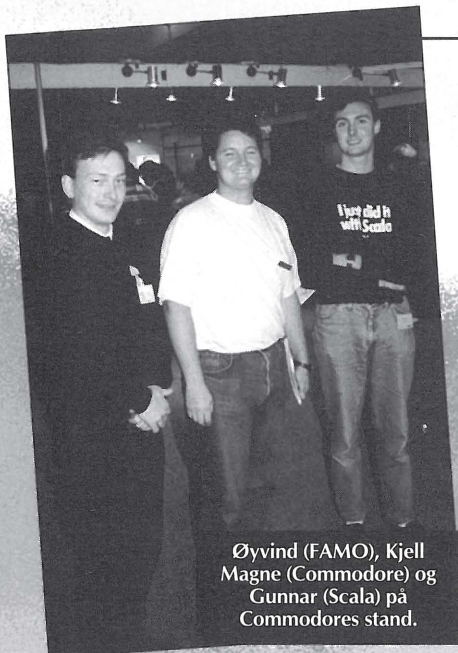
Blant utstillerene fant vi selvfølgelig Commodore Computers Norge AS, som hadde en stor stand med massevis av maskiner og folk. Det var norgespremiere på Amiga CD32, og langs et par vegger var det fullt av CD-konsoller med forskjellige spill og demoer på. Ellers hadde de flere Amiga 4000 og Amiga 1200-maskiner der de viste Real 3D, Scala, viruskillere og liknende, i samarbeid med personer fra FAMO, Scala, Safe Hex m.fl.

Spaceworld Grønland hadde også en stor stand, og ingen av de som var innom messen kan ha unngått å høre stereoanlegget de hadde stilt ut der. Prislappen var på ca. 300.000, og etter decibel-nivået å dømme tror vi så gjerne at dette stemmer. Ellers kom det stadig nybakte og fornøyde Amiga 1200-eiere ruslende ut av Spaceworld-trengselen.

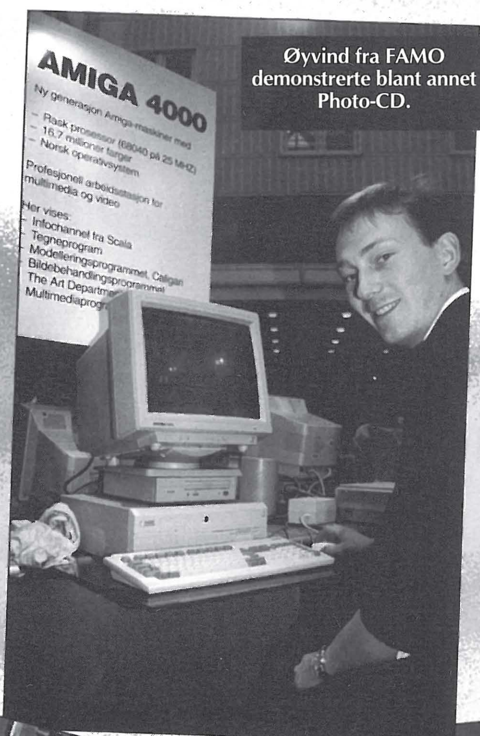
ProNet, med butikker både i Stavanger og på Bryne, hadde tatt den lange veien til Tigerstaden med en varebil full av godsaker. De hadde dessuten alliert seg med ADB, og de som var frampå kunne få demonstrert det etterlengtede Vivid 24-kortet, et 24-bits grafikk-kort som er i stand til de meste. Kortet kan utstyres med flere grafikkprosessorer, som gjør at ytelsen overgår mange av de virkelig *dyre* grafiske arbeidsstasjonene. Programvaren som ble demonstrert var Animator Broadcast, et danskutviklet program som vi kommer tilbake til i et senere blad. Prisen på dette utstyret gjør imidlertid at det er forbeholdt profesjonelle brukere som er vant til *enda* høyere priser.
Magne Haveland fra ProNet har mange talenter, og det ble blant annet avslørt at de fleste møblene på standen hadde han snekret selv!

Masters, som ustanselig har annonsert i AmigaForum med "Størst utvalg og lavest pris", hadde virkelig overgått seg selv. På en stand som var overfylt av både kunder og produkter figurerte Håkon, sjefen sjøl, i et kostyme som grenset mot en parodi på en Amiga-freak. Med en romslig Amiga-hatt overstrødd av fargerike buttons for allslags Amiga-produkter, pluss Amiga T-skjorte og kanskje Amiga *underbukse* (hvem vet?) jobbet han som en gal bak disken. Og selv om han stilte med byens største utvalg av joysticks, hadde han også et bra utvalg av nytteprogram og alskens tilleggsutstyr. Han hadde alliert seg med musikeren Thomas Taxt som demonstrerte diverse musikkløsninger, og en lettere kamuflert eks-DatorMagazin Johnny Niska som blant annet hadde mekket et langt og lekkert Scala-script med Masters-reklame i alle tenkelige fasonger.

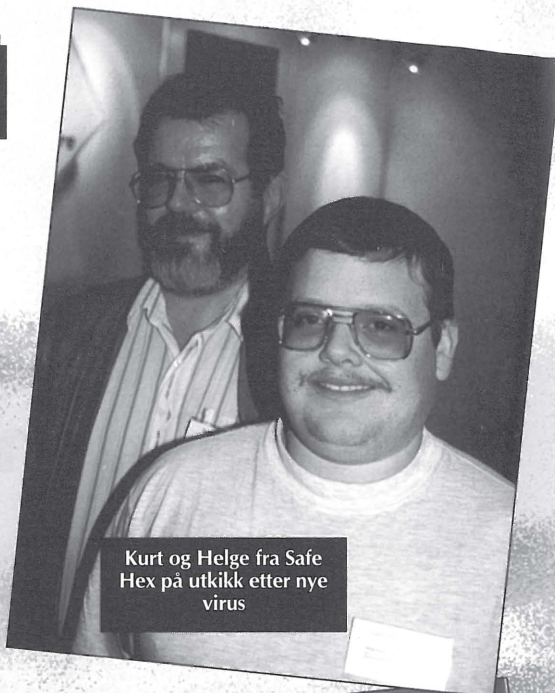
I et område av messen var Amiga-verdenens bladforlag samlet. Både



Øyvind (FAMO), Kjell Magne (Commodore) og Gunnar (Scala) på Commodores stand.



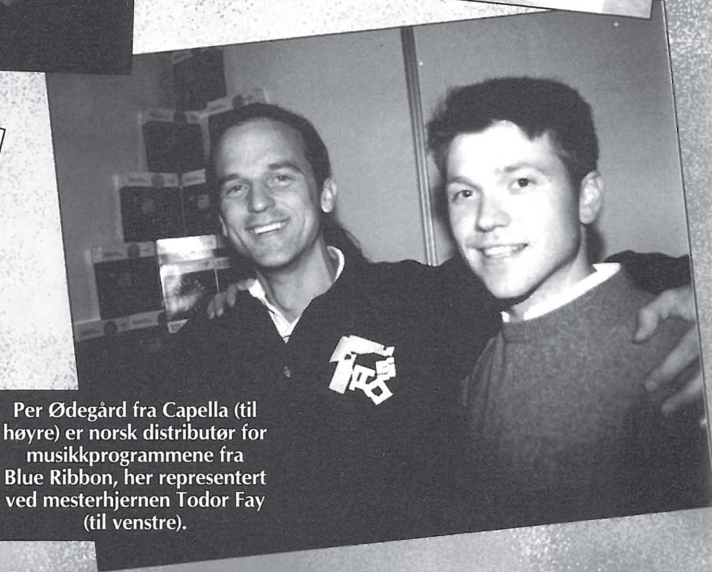
Øyvind fra FAMO demonstrerte blant annet Photo-CD.



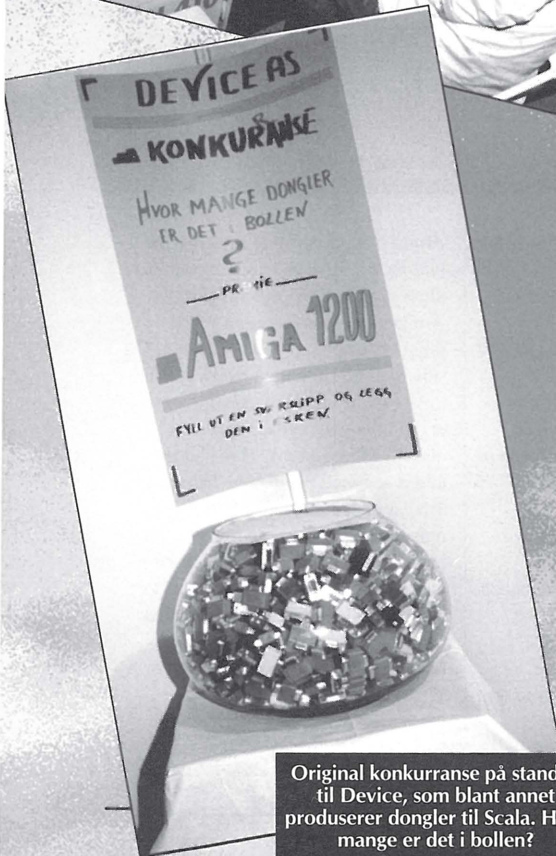
Kurt og Helge fra Safe Hex på utkikk etter nye virus



På ProNets innholdsrike stand viste Knut Andresen fra ADB det nye Vivid krafikk-kortet.



Per Ødegård fra Capella (til høyre) er norsk distributør for musikkprogrammene fra Blue Ribbon, her representert ved mesterhjernen Todor Fay (til venstre).



Original konkurranse på standen til Device, som blant annet produserer dongler til Scala. Hvor mange er det i bollen?



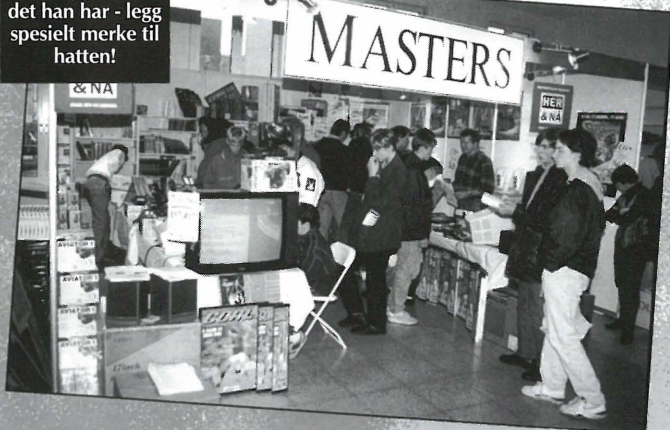
Hos Device fant vi også Kjell Sundby, ikke helt ukjent for trofaste AmigaForum-lesere. Han er blant annet hjernen bak Kickstart-switchen vi skrev om i AmigaForum 2/92.



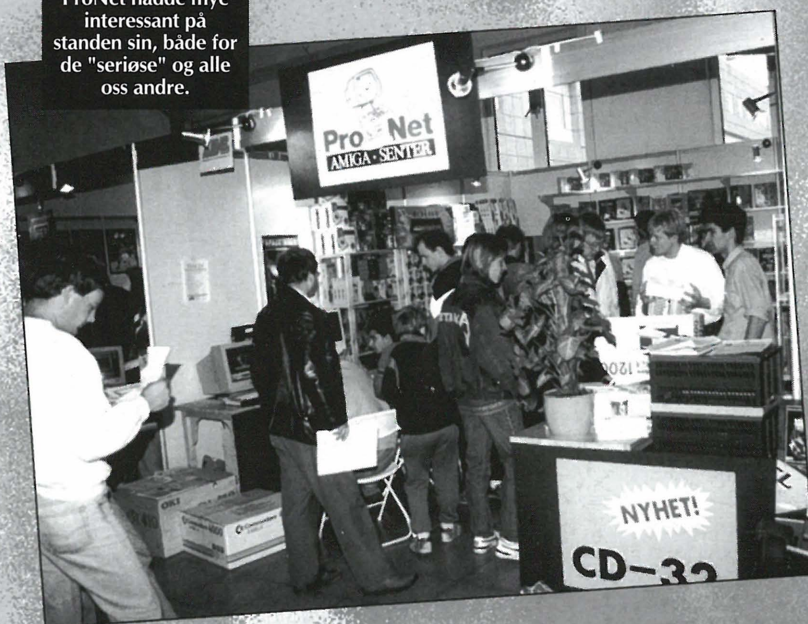
Ville du kjøpt en joystick hos denne mannen? Håkon hos Masters viser uten blygsel fram det han har - legg spesielt merke til hatten!

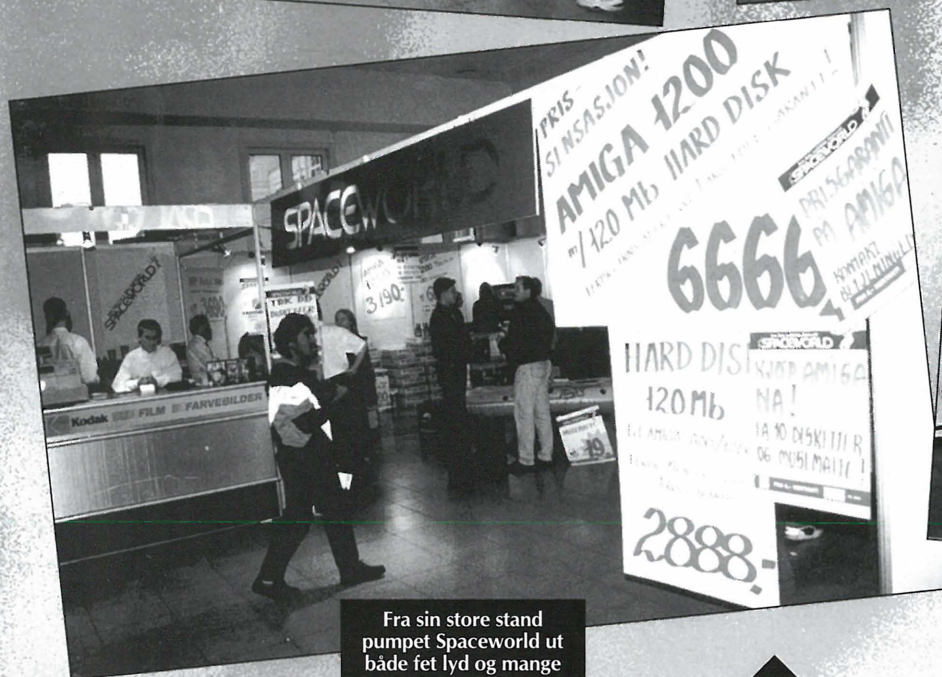


Databladet ankom litt sent, og standen ble derfor noget improvisert. De fikk dessverre ikke ferdig det nye bladet i tide, men delte ut tidligere utgaver med rund hånd.

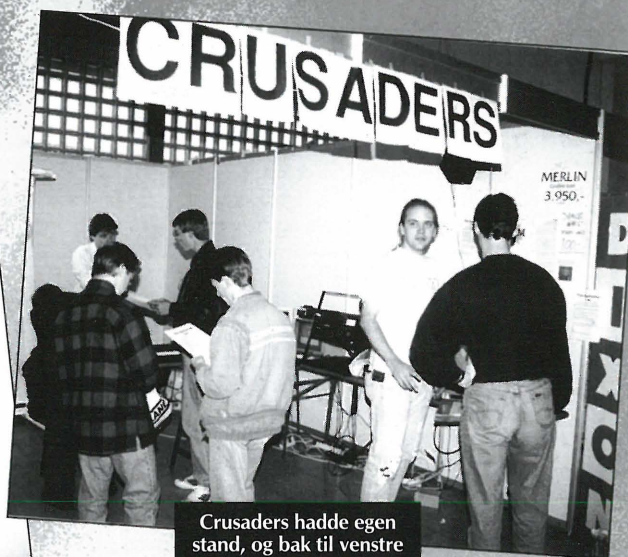


ProNet hadde mye interessant på standen sin, både for de "seriøse" og alle oss andre.





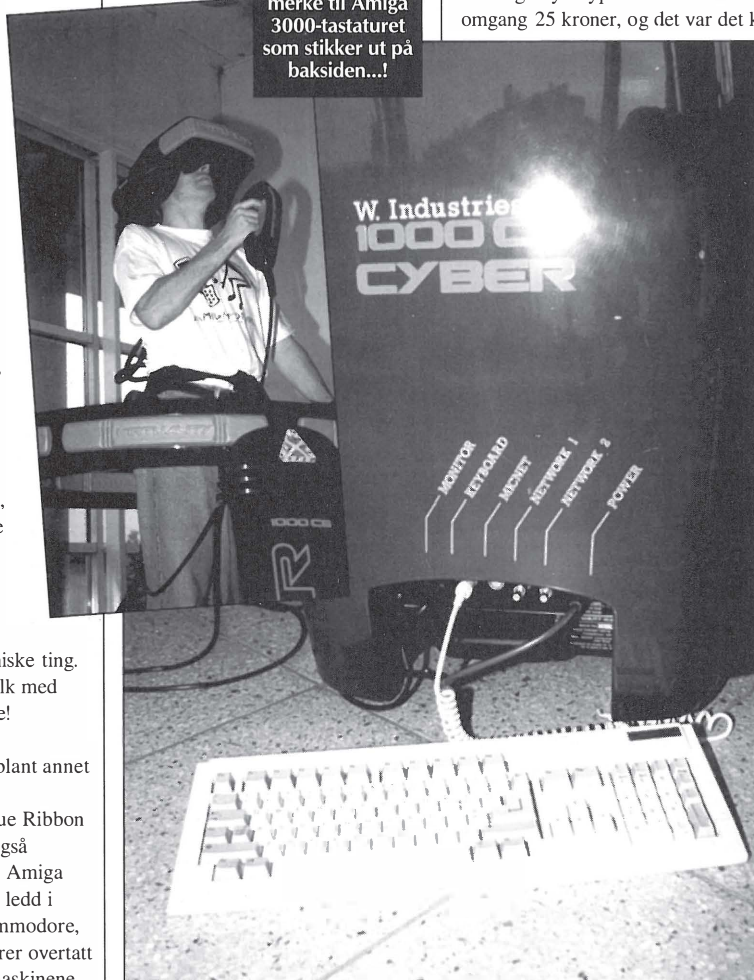
Fra sin store stand pumpet Spaceworld ut både fet lyd og mange Amiga-maskiner. Hørselvern påbudt?



Crusaders hadde egen stand, og bak til venstre skimtes AmigaForums musikk-guru, Bjørn Lynne.

Data-Tronic, som driver Den Norske Hjemmedataklubben, Databladet og (selvfølgelig) AmigaForum, solgte eller delte ut blad til alle interesserte. Databladet hadde dessverre ikke klart å få ferdig september/oktober-nummeret sist på grunn av problemer med fotosatsen (igjen), og kom dessuten ikke fram før lørdag formiddag. AmigaForum lånte velvillig ut et par stoler til Databladet, men standen så likevel noget improvisert ut. Til de av dere som ikke har sjekket ut Databladet i det siste, kan vi opplyse om at bladet nå har vokst til AmigaForum-størrelse, med massevis av fargesider. Bare synd at det står litt for mye om PC og litt for lite om Amiga der - ihvertfall etter min smak. I tillegg til å selge dNh-blader, solgte Data-Tronic også Amiga 1200, CD32, spill og tilleggsutstyr. De står blant annet bak diverse tippe- og lotto-program som vi skal teste i neste AmigaForum. Stakkars dem hvis vi ikke vinner!
På AmigaForums stand kom det en jevn strøm av gamle og nye abonnenter, og AmigaForum 6/93 var akkurat ferdig på trykkeriet.
Vårt alles kjære verksted, Norsk Elektronikkservice, stilte opp og demonstrerte sine kunnskaper. De reparerte riktignok ikke maskiner der, men svarte blant annet på en rekke spørsmål om diverse tekniske ting. Her hadde nevenyttige folk med utgått garanti mye å hente!

Capella er distributør av blant annet GVP, OpalVision og musikkproduktene fra Blue Ribbon Soundworks. Nå har de også overtatt distribusjonen av Amiga 4000 her i landet! Som et ledd i omorganiseringen av Commodore, har frittstående distributører overtatt selve distribusjonen av maskinene, og de som var Amiga 4000-forhandlere på messen fikk faktisk solgt en del maskiner! På denne standen kunne man også til tider treffe størrelser som Greg Niles fra Centaur Development (OpalVision), Todor Fay (Blue Ribbon Soundworks) og Jeff Porter fra Commodore. Her fikk bl.a. Amiga-veteranen Rangthon Larsen fra Bergen og AmigaForums redaktør et eksklusivt "one-man-show" av Todor Fay, som demonstrerte alle de utrolige mulighetene kombinasjonen SuperJam og Bars & Pipes gir. Hvis du er på utkikk etter musikkprogram bør du virkelig ta en en kikk på disse! AmigaForums redaktør har allerede planlagt å øve inn julesangene med Bars & Pipes som komp i bakgrunnen! Et annet fluepapir var demo-videoen på OpalVision, som fylte standen på rekordtid. Vi hadde håpet å få teste dette produktet i denne utgaven, men - ting var *enda* ikke helt ferdig... dessverre. Kanskje i neste nummer?



Virtual Reality-maskinen holdt nesten på å gå varm på Amiga-EXPO'93. Legg merke til Amiga 3000-tastaturet som stikker ut på baksiden...!

Endelig har Gold Disk fått en "offisiell" representant i Norge! Sandefjord-bedriften Graphitec ble distributør av Gold Disks PC-produkter, og fikk Amiga-produktene "på kjøpet". På messen kjørte de tilbud på både Prfessional Page, Professional Draw og Video Director, på en stand som virkelig skilte seg ut fra de andre. De hadde også med seg en del skoleprogram som er blitt oversatt til Norsk - disse vil vi komme tilbake til i et senere AmigaForum. Og at Geir Kåre Jordheim hos Graphitec hadde vært på messe tidligere, var det liten tvil om da han trakk opp iskald sitronbrus som ble forært en sliten og tørst redaktør!

Ellers fant vi også aggressive Dixon, som vi regner med ble kvitt en god del spill og annet snadder i løpet av de tre dagene messen varte. I det hele tatt var det nok en del konkurranse mellom de forskjellige stands, men det gikk nok likevel bra med de fleste.

AmigaForum hadde leid inn en Virtual Reality-maskin av "Stå-og-skyt"-typen. Her kostet hver omgang 25 kroner, og det var det kø hele tiden. På grunn av omstilling fra sommer- til vintertid dukket jeg opp på messen en time for tidlig på søndag, og da benyttet jeg sjansen til å prøve dette som jeg hadde lest og skrevet om så mange ganger tidligere. Etter å ha tatt plass i "ringen", satt på meg hjelmen og spent fast "revolverbeltet", ble jeg hensatt til en futuristisk idrettsarena der jeg var ikledt en metallrustning med rakettmotorer på ryggen. I høyre hånd holdt jeg et skytevåpen med brukbar ildkraft, og utløseren til denne var på håndtakets pekefinger. Tommelen bruktes til å aktivisere rakettmotorene, og svinging og fart ble justert med hånden og kroppen. Lyden fra publikum og kommentator tordnet imot meg da jeg entret arenaen, og fra de andre inngangene kom motstanderene flyvende. Det var en slags "alle mot alle"-kamp, der målet var å gjøre flest mulig motstandere om til skrapjern i løpet av omgangen. Bildet i videobrillene var en del grovere enn på monitoren som stod foran maskinen, men ikke dårligere enn at jeg skjønte hvor jeg var og hva som skjedde. Det var ganske festlig å studere hvor livaktige bevegelsene var da jeg bøyde meg ut bak hjørner og prikket inn fulltreffere. En stemme av ukjent opprinnelse advarte meg stadig mot fiender som snek seg inn bakfra... "Look behind you! It's the Metalhead!". Men advarslene kom av og til for sent, og man befant seg plutselig flere hundre meter oppe i luften, for så å akselerere ned mot bakken med 9.8 meter pr. sekund i sekundet. Boooom! Et morsomt glimt inn i fremtidens TV-spill.

Så hvordan var egentlig denne messen? På mange måter gav den nok ekstra vann på mølla til de som ser på Amiga som en useriøs spillemaskin. De profesjonelle innslagene, som f.eks. Photo-CD, Bars & Pipes med nye "toolkits", Real 3D, Vivid 24, OpalVision og annet snadder var det ikke alltid like lett å legge merke til. Enkelte besøkende var også skuffet over at f.eks. Scala og FAMO ikke hadde egen stand, men heller stilte med hver sin representant på Commodore-standen. Litt mer aggresivitet fra disse kunne løftet den "seriøse" biten av messen adskillige hakk, men arrangøren har dessverre ikke makt til å *tvinge* noen til å delta på messen.

Men - dette var som nevnt første gang i verdenshistorien, og jeg tror de fleste allerede gleder seg til et nytt AmigaEXPO neste år, kanskje med enkelte justeringer og forsterkninger av den profesjonelle delen. Og at de fleste av de som besøkte messen trivdes godt, understrekes av det faktum at flere betalte seg inn på messen alle tre dagene! AmigaForum ønsker å sende en varm takk til alle som var der! Vi treffes neste år!

Amiga-adelens årlige symposium

av Atle Røijen

ASO er et møte for Amiga-adelen, dvs folk som jobber med Amiga til daglig, og som har råd til å betale 1K (1024 kr) for to dager med Amiga fra morgen til kveld. I år var ASO lagt til Galleri Oslo midt i sentrum av hovedstaden, og det var faktisk første året med ASO i Oslo! Tidligere symposier har foregått utenfor bygrensa, i Bærum.

På ASO treffer du alle dem som Amigabrukere flest bare har sett som navn i ulike omtaler, i programmer eller her i AmigaForum; Bjørn Rybakken, Espen Beranek Holm, Walter Østern mfl. På ASO opplever du det siste nye, ofte rykende ferskt. Øystein Boassen (mannen som bruker Amiga til å legge lyd på norsk spillefilm) kjørte feks. em demo på et lyd-kort han hadde fått i hende dagen før. Da får det ikke hjelpe at programmet er en beta-utgave. På ASO gjennvinner du troen på Amigaen...! Du oppdager igjen at dette er multimedia-maskinen med stor M (hadde du tvilt på det?). Det finnes ikke maken...!
Bli med på en rundtur på ASO. Temaene på årets ASO var mange: Digital bilde- og lyd-redigering, mulitimedia satt i system, bildemanipulasjon inklusive morfing og warping, og Virtual Reality med tilleggsspørsmålet - "hvor langt har vi kommet?".

Monitore

Åpningen på ASO er alltid storslått: Digital video spilt av fra harddisken på en Amiga akkompagnert av musikk spesiallaget av Espen Beranek Holm. Årets "video" het "Monitore" og var spilt inn på et jorde i Bærum. (Hvorfor lages alltid digital video på et jorde i Bærum? Scalatore ble også laget der.) Hovedpersonen, TV-mannen (Gestalt: Bjørn Melbye) var en hodeløs person. Dvs. han hadde fått erstattet sitt hode med en vanlig Commodore monitor. Denne kunne brukes som lyskaster for å søke etter fiender (space invaders) og skyte dem ned. TV-mannen ble også jaget av en pac-man-figur før han selv i beste "Virtual Reality-stil" tegnet rett på skjermen med hånden. Selvsagt hadde han tilgang til menyer med kryptiske kommandoer skrevet i baklengs-språk (CISAB?) "Videoen" ble avsluttet med et stillbilde og "ASO Meditation" i en rød ramme. (Puh, det var slik det skulle være...!) En artig forestilling! Etterpå ble gjengen bak ASO mishandlet av Walter Østern. Dvs. bilder av dem ble "warpet". Hvert bilde este ut som en bolledeig og ansiktstrekkene ble kraftig fordreide, for så å smette tilbake til normalen igjen. Et godt råd: legg deg ikke ut med Walter, han kan forandre en engel til satan...!


ASO Arbeidsgruppen samlet på ett brett. Bak fra venstre: Nils Bjølgerud, Geir Otto Molstad, Terje Malja og Bjørn Rybakken. Foran fra venstre: Espen Beranek Holm, Per Ødegård og Bjørn Melbye.

Det var invitert mange gjester til årets seminar. Du kan forhåpentligvis lese intervjuer med dem et annet sted i bladet, så jeg skal ikke gå i detalj.

Stor tro på CD-32

Jeff Porter fra Commodore i USA, var en artig fyr som fortalte om CD32 og en del andre nyheter.
- Dette er tredje generasjon CDTV, sa Jeff Porter. Hvor har det blitt av 2.generasjon? Vel, det hender at utviklingsavdelingen jobber fortere enn markedsføringsavdelingen..! Derfor kom aldri 2.generasjonen på markedet. Vi fant også etter hvert ut at maskinen måtte oppgraderes, måtte bli enda bedre.

Innebygget genlock

Det har Commodore sannelig gjort, og CD32 står faktisk ganske så sterkt i forhold til CD-I, 3DO og de rene spillkonsollene. Porter uttrykte det slik:
- CD32 bygger på nyere teknologi enn Philips CD-I. Det har ikke skjedd så mye med CD-I siden 1985. Vi har også lært mye av CDTV. I tillegg benytter CD32 Amiga DOS (WB3.1). Det er stabilt og bra - vi har allerede erfaring med 4.5 millioner maskiner som er ute på markedet. Philips har solgt noen hundre tusen maskiner, og har ikke den samme erfaringen. CD-spilleren i CD32 kan lese plater med dobbel hastighet - CD-I kan bare lese med vanlig hastighet. Det betyr raskere dataoverføring - større mengder data pr. tidsenhet for CD32. Ved å plugge inn en egen FMV-modul kan du spille av video fra CD. CD32 har innebygget genlock. Det betyr at du kan legge tekst og grafikk ovenpå video fra CD-plata. 3DO har også problemer. De benytter et helt nytt operativsystem og har bygget opp maskinen rundt en RISC-prosessor. Det de har vist hittil er ikke noe å skryte av.
Det kan jeg skrive under på. Da jeg så 3DO i Berlin (På IFA) var jeg slettes ikke imponert.

Photo-CD kommer

- Hva med Photo-CD?, ble det spurt fra salen.

- CD32 kan ikke lese Photo-CD pr. i dag, men det vil komme. Porter fortalte at det var et juridisk, ikke et teknisk problem.

- CD32 er en CD-XA multisession-drive, dvs. det som skal til for å kunne lese Photo-CD. Problemet er at Philips har brukt 14 måneder på å svare på vår henvendelse. 14 måneder! I tillegg er det dyrt å lisensiere Photo-CD. Vi sparer penger og regner med at det går i orden snart.

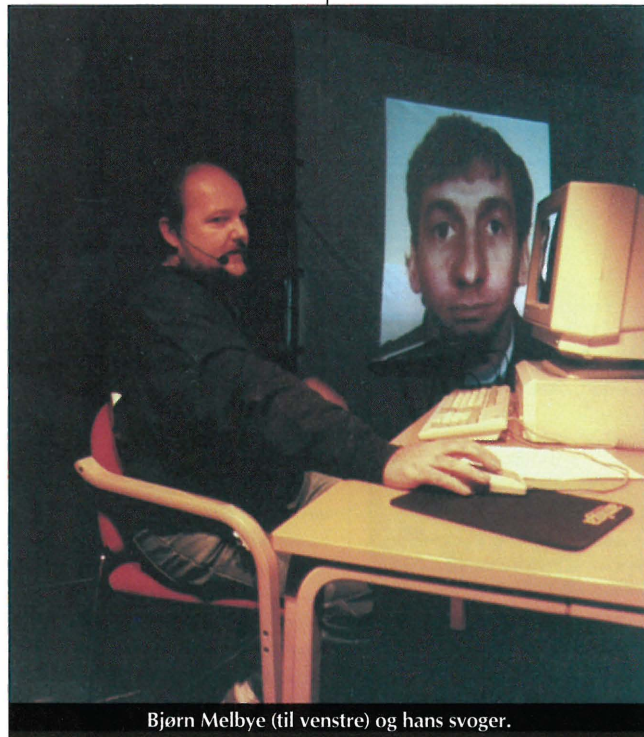
Jeff Porter var overbevist om at CD32 ligger langt foran konkurrentene, og at den også vil styrke Amiga generelt.

- Det vil komme CD32-spillere til Amiga til Amiga 1200 og 4000 om ikke så lenge.

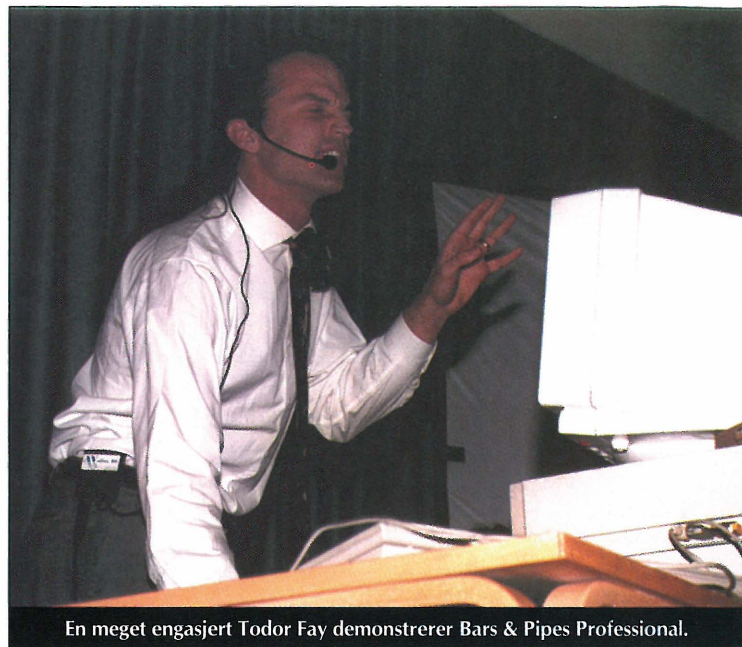
Nye visjoner

Du kan glede deg til Opalvision, og det kan være lurt å spare noen kroner også (jeg sparer og skriver artikler som søren. Kanskje jeg dukker opp i Kvinner&Klær snart....?). OpalVision er imponerende! Det er ikke sant at OpalVision er et annet navn på vindusviskere til Opel, slik Bjørn Rybakken har påstått...! En av mennene bak kortet, Greg Niles fra USA, viste litt av hva du kan få ut av den nye "roaster"-modulen. Kopler du til en eller flere videokilder til roasteren og Amigaen, kan du bruke et utall av forskjellige effekter for å få videobildene på og av skjermen og å veksle mellom videokildene. Du kan gjøre det meste av det du ser på TV hver dag - snurre bilder rundt, la et nytt bilde komme susende gjennom lufta samtidig som størrelsen øker til bildet til slutt dekker hele skjermen. I en egen editor kan du kan til og med tegne din egen kurve for hvordan bildet skal oppføre seg.

Det mest spesielle er likevel prisen - grunnkortet med tillegg av roasteren vil koste under 20.000 kr, og da får du genlock (slik at du kan legge tekst og grafikk rett på videofilmen), framegrabber, fargeprosessor og et 24 bits tegneprogram i tillegg! Kortet var ikke helt ferdig, og Greg Niles kunne bare utføre sine bildetriks på et stillbilde, men han bedyret at det ville fungere på samme måte med levende video. Han nevnte også at de tenkte på nye funksjoner som muligheten til å legge levende video på geometriske figurer som feks. en kube som snurrer rundt, slik som NRK gjorde i programserien "Vindu mot vår tid". Det er bare helt rått! Her er det også muligheter til s.k luma-key og chroma-key , effekter som bla. brukes på væmeldingen når metereologen blir kopiert inn på værkartet. (Jeg så at statsmetereolog Jarl Andersen spisset ører på dette punkt). Det kan også brukes hvis du ønsker å vandre på månen eller i Himalaya uten å ha vært der.



Bjørn Melbye (til venstre) og hans svoger.



En meget engasjert Todor Fay demonstrerer Bars & Pipes Professional.

Lang nese

Tegneprogrammet ser også helt fantastisk ut. Greg Niles hentet inn et digitalisert bilde av en dame. På noen få strakser forandret han fargetonene i lua (flere hundre grønntoner bare i lua!), trakk ut nesa og laget en lysstråle som belyste deler av bildet. Det imponerende var hurtigheten og kvaliteten. Trekke ut neser har vi jo kunnet gjøre lenge, men dette var virkelig bra. Ikke rart at Greg Niles fikk spontan applaus fra forsamlingen.

Nytt lydkort

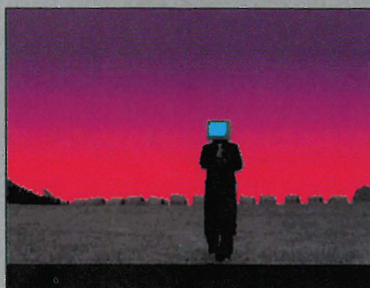
Øystein Boassen prøvde å kjøre slalom med et nytt 16 bits lydkort fra Sunrize. Programvaren var en tydelig beta-utgave, og det hendte at maskinen låste seg med ny oppstart som resultat. Han var likevel meget imponert over nyvinningen.

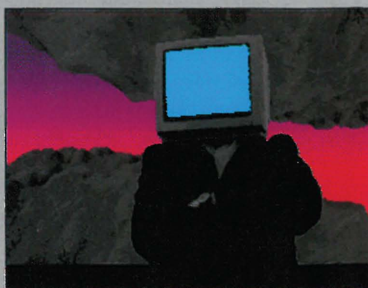
- Dette er virkelig (med understreking av virkelig) et profesjonellt produkt. Dette kan gjøre mye av det samme som kort som koster 4-5 ganger så mye på andere plattformer.

Øystein hentet inn noen lydklipp fra "De blå ulvene" (Pelle&Proffen) hvor han er ansvarlig for lyden, og demonstrerte noen av de nye funksjonene. Programmet har fått en tidslinje hvor du ser de forskjellige lydkanalene. Du kan gå inn og flytte og redigere lydene rett på denne linja. Det Boassen var mest glad i, var muligheten til "kryss-fade" lyder. Tone en lyd ned samtidig som en annen lyd ble tonet opp. Her var det mulig å bruke standard-oppsett, eller å lage sine egne kurver.

Blå bånd

Da Todor Fay fra Blue Ribbon LTD i USA ble introdusert som mannen bak "Soundscape" av konferansier Jarl Mørk, holdt Fay på å hive en stol på Mørk (spøkefullt)..



Monitore Starring: Bjørn Melby on loacation i Bærum. Innspilt på Hi8-kameraet til Bjørn Rybakken. Redigert over på Betacam av Nils Bjølgerud. Digitalisert ved hjelp av VLab av Geir Otto Molstad. Bjørn Rybakken har utført animasjoner&redigering, etter at digital-bildene fikk en omgang med ADPro og Fred. Nødvendig med kontrastforandringer og konverteringer til gråtoner i tillegg



Jon Bøhmer i standard Scala-antrekk: hvit kjeledress med hette og Scala-logo, Scala-caps og headset-miktofon.

Dette var noen han ikke satte pris på å rippe opp i.
- Jeg beklager at vi aldri holdt det vi lovet..., nye versjoner som aldri kom. Manualen hadde jeg iallfall ikke noe å gjøre med.....!
Vi skjønner at den må ha vært grusom. Todor Fay var artig, levende og engasjerende og understreket det han fortalte med mimikk og fakter.
Faye viste fram "SuperJam" og "Bars&pipes" godt assistert av Espen Beranek Holm på en tilkoplet syntheseizer (midi).
- Hvilket intstrument vil du ha? spurte Fay.
Beranek valgte piano og spilte et kort tema. Dette ble tatt opp i "Bars&Pipes" som spor 1. Så la han på instrument for instrument, var han ikke fornøyd, var det bare å forandre akkurat det instrumentet, mens de andre fortsatt lå der. Todor styrte Amigaen mens Beranek spilte, og all editering foregikk på skjermen. Etter at Beranek hadde lagt inn 4 instrumenter, gikk han tilbake og spilte inn pianotemaet på nytt igjen. Til slutt var Beranek fornøyd, og det hørtes bra ut. Det virket så enkelt at selv jeg...! (Det lengste jeg har kommet på musikkfronten er å spille blokkfløyte... Jeg hater blokkfløyte! Tenk om man hadde hatt slike verktøy på skolen i steden!)

- Multimedia også er lyd, sa Fay. Det må legges arbeid i å få musikken til å passe til bildene. Det er ikke bare å ta musikk "på boks" og håpe at det passer. Med verktøy som "Bars&Pipes" og "SuperJam" er det enkelt å lage "original-musikk", og få det til å passe til bildene. Med programmet "Media Madness" får du en tidslinje (timeline) med SMPTE-tidskode i tillegg. Dvs. at du kan linke lyd og bilde tidsmessig, - plassere ikoner for lyd og bilde på linja. Du kan også styre avspilling av andre program, som f.eks. Scala. En annen fordel er at du kan bruke dine komposisjoner gratis. Musikk på CD og kassett er stort sett underlagt copyright-bestemmelsene. Det betyr at du må ha en avtale for å kunne bruke slik musikk offentlig (på videofilm og liknende), og det koster deg penger.
For de som er interessert i mer om musikk: I neste AmigaForum kan du lese et fyldig intervju med Todor Fay!

"Mårf" en svoger

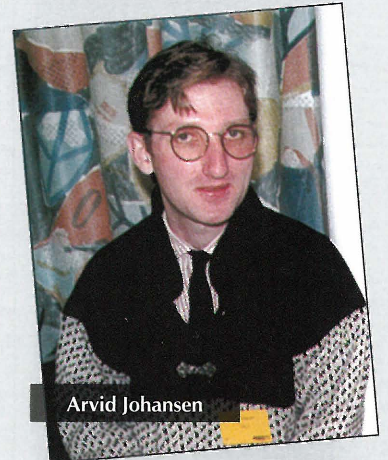
Bjørn Melbye viste hvordan du kan manipulere bilder ved hjelp av program som ADPro, Morph Plus mfl. En grei og jordnær presentasjon hvor han brukte sin svoger som forsøkskanin. Han fikk gjennomgå det meste. Vil du se noen av bildene Bjørn har laget, bør du ta en tur innom Mediafoto med et modem. Bjørn er også sysop på Mediafoto BBS i Oslo, og har lagt inn en del bilder på basen.

Mr. Scala i hvit kjeledress

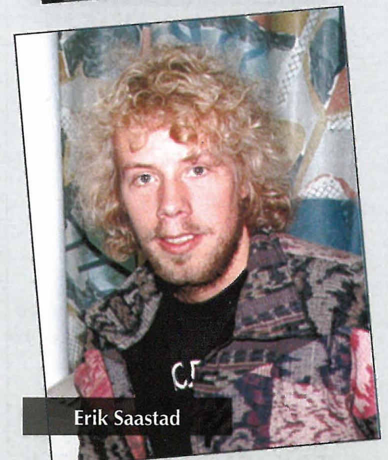
Jon Bøhmer fornekter seg sjelden. Iført hvit kjeldress av "rave"-type, langt hår og Scala-caps, trakk han opp den ene nyheten etter den andre. Scala MM300 ble presentert. Nå kommer redigeringspakken for kameraer som kan styres med Control L, i tillegg til en pakke for profesjonelt utstyr. Disse pakkene kommer som tillegg til Scala MM300 eller InfoChannel (med nye EXer og kabel). Jeg gnir meg i hendene - dette har jeg ventet på helt siden Scala kom på markedet. Dette bør være drømmen for alle som driver med video: å kunne redigere og legge på tekst og grafikk (animasjoner og ulike effekter inkl. lyd) i samme operasjon. Testbenken er klargjort!

Virtual reality

Jan Poleszynski fra Oslo Hard Disco, fortalte om Virtual Reality

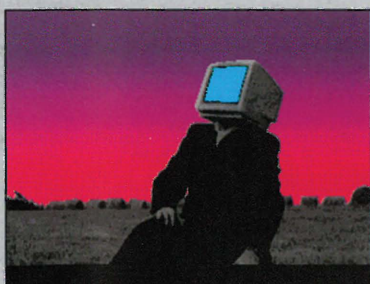


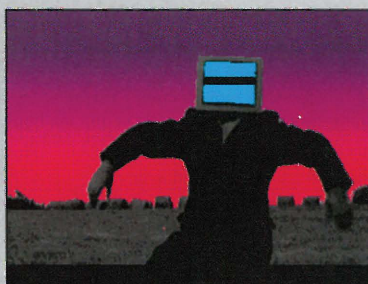
Arvid Johansen

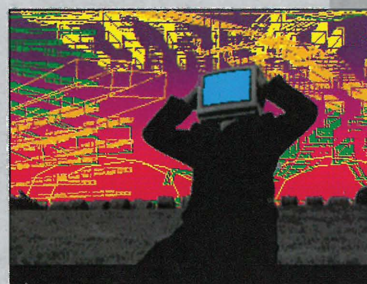


Erik Saastad

Arvid Johansen (Rodeløkka BBS) og Erik Saastad (Runtime) var meget godt fornøyde med årets ASO.
- Særlig første dagen var interessant. Her var det bang, bang uten dødpunkter. Foredragene var godt forberedte og instruktive, sier Erik.
Arvid er enig og tilføyer:
- Det var flott med eksterne folk, at det ikke bare blir de samme som "tegner og forteller" år etter år.
- Hva med workshopene?
- Der føler ikke vi at vi har så mye å hente. Vi driver ikke med lyd&bilder til hverdags.
Begge er enige om at ASO er viktig for å opprettholde entusiasmen for systemet, se at det skjer mye rundt Amigaen, og se at det også kommer spennende nyheter.









til å rense opp litt. Animasjonen ble utført i DPaint. Lyden ble laget av Espen Beranek Holm med Midi fra en Korg synth. Lydeffektene ble hentet fra ulike spill med Audiomaster. Hele lyden ble hentet inn som en råfil, og lydeffektene plukket ut. "Monitore" ble spilt av ved hjelp av Scala MM. Det gikk med mye cola og potetskruer, ifølge Geir Otto Molstad hos FAMO. Arbeidet ble ikke avsluttet før kl. 6 om morgenen samme dag som ASO åpnet. Hvem har sagt at det er enkelt på Amiga....?

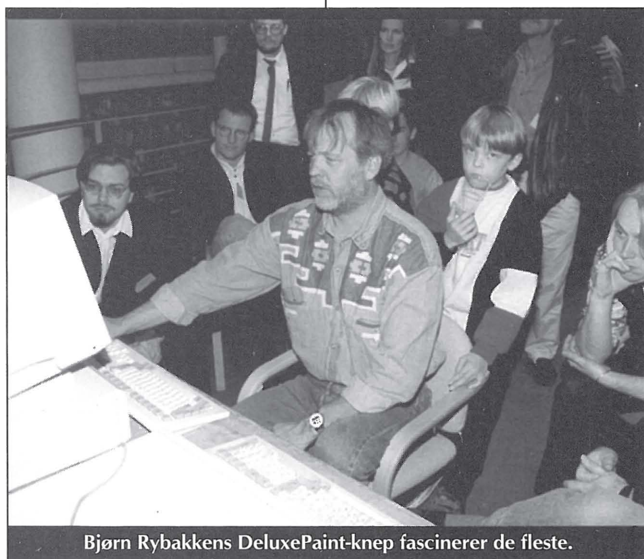




Søndag var det workshops. Midt i alt mylderet ser vi her blant annet Øistein Boassen, som viser hvordan man kan jobbe med lyd på Sunrize's 16-bits lydkort.

under overskriften: hvor står vi, hvor går vi og hvor vil vi?
- Virtual Reality skal oversettes med "nesten virkelighet" i følge Norsk språkråd. Det synes ikke jeg er helt dekkende, sa Poleszynski, for vi ønsker ikke alltid å gjenskape virkeligheten, noen ganger vil vi lage en ny spennende verden.
En Amiga 2000 er ofte hjertet i et VR-system. I tillegg kommer mange og kraftige grafikk-kort. Poleszynski pekte på den raske utviklingen innenfor teknologien:
- Systemene blir stadig raskere og vi får bedre grafikk. De første programmene var enkle med grafikk uten skygger og med objekt uten overflate. Begge disse er på vei inn, kalt "shading" og "mapping". Samtidig er de tunge hjelmene på vei ut - de vil bli erstattet med hodebånd. Kroppsdrakter (body-suite) med ulike sensorer kommer også. Det vil gjøre det mulig å påvirke kroppen direkte - at du føler at du blir berørt av en annen person, du kjenner det når du støter mot en vegg el.l. Dette åpner jo også for "virtual sex" som bla. pressen har vært så opptatt av.

Poleszynski malte ut en fremtid med virtuelle filmer hvor du selv blir en del av filmen. Du kan stå ved siden av Arnold Schwarzenegger når han slår, eller du kan selv slåss mot han! Markedsføring og reklame vil være opplagte områder. I fremtiden vil du trekkes inn "fysisk" i Cola-reklamen, oppleve ungdom, spenning og stemning med Cola. Dagens TV-møter vil bli mer "reelle" med VR - du føler virkelig at du er til stede. Du kjenner trykket på skulderen når sjefen på hovedkontoret gir deg et anerkjennende klapp...! "Vidunderlige nye verden!", nærmer seg med raske skritt! (Du kan etterhvert kople VR-utstyr til CD32, jeg sier ikke mer...jeg vet heller ikke mer!).
Lørdag kveld var det festlig samvær og konkurranser i kjent stil. Bit-for-bit med Walter-bilder og "Gjett hva dette er" med Rybakkens lynraske skisser er etterhvert blitt en livsstil. Og at bygget skulle stenges klikken halv ett om natten så heller ikke ut til å bekymre folket.



Bjørn Rybakkens DeluxePaint-knep fascinerer de fleste.

Workshops

Tradisjonen tro var den andre dagen satt av til forskjellige workshops. Her kunne du lære DPaint-triks av Bjørn Rybakken, få en innføring i bildebehandling av Bjørn Melby, lære mer om Amiga, musikk og midi av Beranek, og oppleve hvordan Øystein Boassen jobber med Amiga når han lydlegger film. Helt til slutt ble hele ASO-gjengen samlet til "mot veggen" - spørsmål om likt og ulikt.

Mot veggen

ASO-entusiastene ble ikke stilt så mye mot veggen i år. Det virket som om de fleste var godt fornøyde med årets ASO, og spørsmålene dreide seg mer om Amiga og fremtiden. Noen var opptatt av mangelen på "seriøs" kontor-programvare. Tekstbehandlere som er på høyden med Word, regnskapsprogram osv., og i tillegg program på norsk. Terje Malja fra Commodore (nå Capella), mente det fantes en del pakker på norsk som dekker de enkleste behovene, og nevnte bla. Superword som har norsk synonymordliste og stavekontroll.
Piratkopiering er ellers et større problem innenfor Amiga-verdenen, pga. at de "seriøse" brukerne er færre. Det er de seriøse brukerne som betaler kostnadene. I PC verdenen er det mange fler som legger grunnlaget programutvikling. Norge er i tillegg et svært lite marked. Todor Fay pekte på at piratkopiering tidligere var et stort problem i USA. Nå har det kommet en holdningsendring sammen med strengere lover. Det gjør at det er et markedsgrunnlag for videreutvikling.
- Ting kommer ikke gratis, sa han. Det koster penger å utvikle programvare. Amerikanske produsenter putter dongel på programmene når de skal selges i Europa. Vi laget en en tysk versjon av et program, og fjernet kopibeskyttelsen. Da solgte vi 200 pakker i hele Tyskland - det var alt! Vi vil nok oppleve flere dongler i framtida, til all programvare kommer på CD-plater. Da vil det være meningsløst å kopiere.

Overraskelser

Til slutt ble det også annonsert at Tom &Terje (Brobekkveiens Knoll&Tott) slutter hos Commodore. Terje blir jo i miljøet (Capella), mens Tom går over til "fienden". Uansett: begge har betydd mye for utviklingen av Amiga som en "seriøs" maskin, så vi bør heller takke enn å spytte. Tusen takk, Tom og Terje!

ADVARSEL!

PRISER SOM IKKE TÅLER DAGENS LYS!

AMIGA 1200
m/120MB harddisk
5.990,-

CD-32
3.290,-

Final Copy tekstbehandling	949,-
ZipStick joystick	149,-
Diskboks for 100 disketter	69,-
14" monitorfilter	198,-
Støvdeksel Amiga 1200	98,-
Citizen 24 nåls fargeskriver	2890,-

GVP G-LOCK
Y/C S-Video GENLOCK
3.990,-

FRONTIER
ELITE 2
KUN **348,-**

TILBUDENE GJELDER
FRA MAN. 8. NOV.
TIL LØR. 20. NOV.

RING NÅ!
FØRSTEMANN
TIL MØLLA!

Alle priser er inkl. mva
ORDRETELEFON: 51890151

BE OM VAREKATALOG OG PRISLISTER!

HER & NÅ
HANDLEKONTO
FINANSIERING
KAN ORDNES!

VISA



Pro Net
AMIGA · SENTER

STAVANGER
Salvågergaten 3, 4006 Stavanger
Telefon/fax: 51 89 01 51
Bankgiro: 8180.07.03331

BRYNE
Hognestadveien 7,
Postboks 219, 4341 Bryne
Telefon: 51 48 20 28
Fax: 51 48 19 96
Bankgiro: 3325.05.05014
Postgiro: 0825.04.85752

Atlantis Design 1993



Jeff Porter

Alle som vet litt om Amigas historie, har hørt navnet Jeff Porter. Han er hovedhjernen bak de fleste Amiga-modellene, og or de fleste en person man bare kan drømme om å få møte. For AmigaForums utsendte er han plutselig blitt mer enn en drøm - for han sitter ved samme bord og lurer på hva jeg skal spørre ham om.

av Øyvind Skogvoll

- Nå, hvor skal vi ta det fra, spør han.
- *Jeg tipper vi tar det fra begynnelsen,* mumler jeg, og så er vi i gang.
- Vel, for 36 år siden ble jeg født i Milwaukee (Wisconsin), starter Jeff, og legger til at denne byen er "The Beer Capital of The World". - Jeg var på alle måter en gjennomsnittsmann, med interesser innenfor matematikk og vitenskap. I 1976 begynte jeg på Purdue University, der jeg i perioder hadde praksis hos Kodak. Arbeidsoppgavene der gikk blant annet ut på testing av integrerte kretser, samt produktutvikling. Fordi han også var foto-interessert, benyttet han seg også av tilbudet om å låne mørkerom og utstyr hos Kodak, med gratis papir og kjemikalier. At han også har interesser innenfor dette, fikk undertegnede en mistanke om under foto-opptakene før intervjuet, da han dirigerte både seg selv og fotografen med stor kyndighet.
- I 1981 tok jeg "Masters Degree", og jobbet noen år hos Bell. Der fikk jeg holde på med mange interessante ting, blant annet fordi firmaet var på vei ut av en monopol-situasjon, og holdt på å bli delt opp i flere enheter. Dermed fikk vi lov til å jobbe med mer enn telefoner, og jeg jobbet blant annet med et alarmsystem som bestod av røykdetektorer og liknende, og som ringte til riktig etat, alt etter om det var innbrudd, brann eller andre katastrofer som holdt på å skje. De hadde budsjettert med å selge rundt 600.000 av disse, men jeg tror at 6.000 er nærmere sannheten. Det er litt pussig med alarmer og slike ting, stopper han opp. - Vanligvis kjøper folk ting for at de vil bruke dem, men de kjøper alarmer og håper at de aldri får bruk for dem... kanskje dette er en av grunnene til at det aldri slo an?

Commodore
Jeffrey S. Porter
Director, Product Development
Commodore International Services Corporation, Technology Group
1200 Wilson Drive, West Chester, PA 19380
215/431-9343 Fax: 215/431-9156
EMAIL: porter@commodore.com

Commodore

- *Når kom Commodore inn i bildet?*
- Etterhvert begynte jeg å mistrives hos Bell. Vi fikk stort sett utlevert ark med spesifikasjoner, og hadde værsågod å lage noe som var akkurat slik. Satt litt på spissen kan man si at min jobb bestod av å finne verdien på motstandene som skulle brukes, humrer Jeff på sin karateristiske og lune måte. - Tilfeldighetene ville det slik at jeg kjente en som drev med jobb-intervju. Han visste tilfeldigvis at jeg hadde en Commodore PET mens jeg gikk i college, og tipset meg om at det var et firma i Pennsylvania som var på utkikk etter ingeniører. Jeg visste med en gang hvilket firma han mente, og etter noen dager kontaktet de meg.
- *Og du slo til med en gang?*
- Nei, jeg jobbet tross alt hos *BELL*, sier han med kraftig ettertrykk og store bokstaver i navnet *Bell.* - Men jeg tok likevel en tur til West Chester i Pennsylvania, og der viste det seg at de var på utkikk etter en person som kunne utvikle integrerte kretser. Akkurat dette var ikke min favorittjobb - jeg hadde mest lyst til å holde med med *resten* av maskinen! Etter mange intervjuer fikk jeg beskjed om at jeg kunne få jobbe med laptop-maskiner (bærbare) eller UNIX arbeidsstasjoner. Jeg sa ja til laptop, og etter åtte måneder hadde vi ferdig en prototype med LCD-skjerm og hele pakka. Denne ble presentert på Consumer Electronics Show i Las Vegas, og vakte berettiget oppsikt. Dette var tross alt for over åtte år siden, og laptop-computere var ikke akkurat hverdagskost! Mitt sterkeste inntrykk fra denne messen var imidlertid et kvinnemenneske som ikke kunne fatte og begripe at maskinen ikke var kompatibel med Macintosh, som hadde blitt lansert like før... etter et voldsomt munnhuggeri gikk hun, og viste seg heldigvis ikke mer.

- Men dette var vel før Amiga kom inn i bildet?
- Omtrent på det tidspunktet kjøpte Commodore opp et lite firma som het Amiga, som hadde lagt en del lekre kretser som virket... nesten. Det trengte hjelp til å få i stand et ferdig produkt, og Commodore måtte kutte ut UNIX og laptop-maskinene for å få den første Amiga-maskinen klar. Jeg er glad for at vi gjorde akkurat dette valget, fordi vi i dag ser at det ikke er noe marked hverken for UNIX eller laptop, sier han med et ansiktsuttrykk som understreker at setningen er ironisk ment.

Europeisk Amiga

- Jeg ble satt til å jobbe med tilleggsutstyr, og fordi jeg var "the phone guy" fra telefonselskapet Bell, var det min oppgave å lage et modem. Men da de bestemte at Amiga ikke lenger skulle være bare amerikansk, fikk jeg sjansen. Det var jeg som ledet dette prosjektet, som blant annet omfattet PAL-utgaver av videokretsene, ny programvare, manualer, nasjonale tastatur m.m. Det var litt av en jobb å koordinere alt sammen, men det gikk meget bra.
- Hva skjedde så?
- Mens jeg jobbet med Amiga 1000 tenkte jeg stadig på at dette måtte kunne gjøres rimeligere, slik at maskinen kunne koste mindre. Atari hadde akurat kommet med sin ST, og vi var nødt til å matche prisen på denne. Resultatet ble Amiga 500, med det tok lang tid før Commodore endelig ble enige om å produsere denne maskinen... og hvem var nå egentlig denne fyren fra Milwaukee som plutselig hadde begynt å designe nye Amiga-modeller? Jeg ville at den skulle være rimelig. De andre ville at den skulle ha løst tastatur, intern strømforsyning osv. Men - min utgave var den billigste, og vi bestemte oss for den. Sommeren -86 startet vi med prototypen, og på Consumer Electronics Show i januar -87 ble den presentert bak låste dører... men ikke mer låst enn at alle kunne kikke inn. Og alle likte den, spesielt de europeiske forhandlerne, for de så på denne maskinen som en verdig arvtager etter Commodore 64 og 128, som hadde blitt store suksesser.

Fra A til B

- Men dukket ikke Amiga 2000 også opp på denne tiden?
- Jo, og du husker sikkert at de var to utgaver av den, kalt A og B?
- Ja, det gjør jeg... jeg har fremdeles en A-modell som står og støver ned et eller annet sted.
- A-modellen var utviklet i Braunschweig (Tyskland), men denne hadde en del begrensninger og var dessuten... nå kommer det igjen... for dyr å produsere. Dave Haynie og jeg lagde B-modellen, som var 30% billigere i produksjon, og dessuten hadde 1MB chip RAM og en kompositt videoutgang.
- Takk!
- I 1988 lagde vi en del tilleggsutstyr til Amiga 2000, som f.eks. harddiskkontrolleren 2090, RAM-kort, nettverkskort, seriellkort, genlocker og akseleratorkort med 68020/030-prosessorer. Vi hadde egentlig ikke lyst til å lage disse tingene selv, men vi var nødt til det fordi ingen andre ville... I den tiden jobbet jeg forresten sammen med Gerard Bucas. Han sluttet hos oss, og er i dag sjef for Great Valley Products.

Amiga 3000

- Så begynte vi med de nye grafikk-standardene, AA og AAA. Men vi så at det ville ta tid før disse ble ferdige, så vi ble nødt til å lage noe i mellomtiden. Dette "noe" ble Amiga 3000, der vi brukte vår erfaringer fra harddiskkontrollere, akseleratorkort og RAM-kort til å lage en helt ny modell som egentlig ikke inneholdt så mange revolusjonerende nyheter... vel, den hadde tross alt fem nye gate-arrays, pluss display-enhanceren som gjør at bildene ikke flimrer. Den nye versjonen av Workbench (2.0) var også ganske arbeidskrevende. Og vi kapret forsiden på BYTE, noe som vi satte svært stor pris på!



- This is Crazy! Jeff Porter signerer redaktørens velbrukte Amiga 3000, og innrømmer at han også signerte to maskiner på ASO kvelden før.

- Jeg har selv hatt en Amiga 3000 de tre siste årene, og jeg setter fremdeles stor pris på den. Et mesterlig stykke håndverk, om jeg så skal si. Forresten, ville du være brydd med å signere på innsiden av lokket til maskinen min? Jeg har nemlig en Amiga 1000 også, og der er det en haug med signaturer..!?
- Selvfølgelig kan jeg gjøre det... siden du er gal nok til å be om det...
- Takk! Men tilbake til intervjuet. Vi var kommet til 1990, og Amiga 3000 var ferdig. Hva så?

Problemer

- Vi begynte med Amiga 3000+, som skulle benytte de nye AA-kretsene. Denne ble vist på utviklerkonferansen i Milano... men så startet problemene. En av sjefene het Henri Ruben, og han røk uklar med toppsjefen Medhi Ali. Ruben hadde latt meg få styre utviklingen, med da han sluttet besteme Medhi Ali seg for å ansette en ny person som skulle være sjef for utviklingsavdelingen. Denne personen var ingen ringere enn Bill Sydnies, som tidligere hadde jobbet hos IBM og blant annet hadde fiaskoen PCjr på rullebladet. Han fant ut at han kunne redusere prisen på A500, og denne nye maskinen skulle hete Amiga 600. Da den kom, fikk den en meget blandet mottagelse. Tyskerne likte Amiga 500 bedre, men Commodore i England erklærte Amiga 500 død og roste Amiga 600 opp i skyene. Den tok aldri helt av, og kostet faktisk mer enn Amiga 500 i produksjon, fniser Jeff. - Og siden Bill styrte butikken, utviklet vi også PC'er mens han var der.
- Vi har faktisk kommentert denne personen i AmigaForum tidligere, og jeg tror faktisk at han fikk en "dispril" hos oss for sine bragder. Men hvordan gikk det videre?
- Vi utviklet en rekke nye produkter som aldri ble satt i produksjon, blant annet en "pizza-boks" utgave med AA-grafikk, løst tastatur og en pris på under $1000. Etter mye fram og tilbake endte vi opp med Amiga 4000, og da hadde Bill sluttet. Den nye utviklingssjefen het, som du sikkert vet, Lew Eggebrecht, og han er de fremdeles. Hadde vi gått direkte fra Henri til Lew hadde Commodore vært i en helt annen situasjon i dag... Lew er meget kompetent, tar intelligente avgjørelser, og Medhi Ali stoler på ham. De gjør forresten jeg óg.

CD-historien

- Hva med CDTV? Hvor kom den fra?
- Midt oppe i alt kaoset rundt Bill, hadde Don Gilbreth tatt et Amiga 500 hovedkort og en CD-ROM drive, puttet det inn i en boks, malt den svart og presentert den for Medhi. Ledelsen tente på idéen, og jeg ble kalt inn på teppet. Vi var nå i februar 1990, og ledelsen ønsket å ha dene nyskapningen ferdig utviklet og i produksjon før jul samme år. Jeg brukte et par timer på å se over den og vurdere hva det ville koste - og hvor lang tid det ville ta. Min konklusjon var at Commodore var heldige hvis de klarte å få den i *pilotproduksjon* før jul. De ble selvfølgelig svært skuffet, for de ville at pilot-produksjonen skulle starte i juli. Jeg trakk parallellene tilbake til Amiga 500, som det tok ni måneder å få ferdig, men det nyttet ikke. De nektet å godta mine fakta.
- Hvordan gikk det?

- Den samme Don Gilbreth så sitt livs mulighet, og sa til ledelsen at han kunne ha hovedkortet ferdig på to uker. To uker! Dette likte selvfølgelig sjefene, og han fikk jobben. Men pilotproduksjonen startet (slik jeg hadde spådd) i desember samme år, og jeg ble kalt inn igjen for å gjøre CDTV billigere. Dette jobbet jeg med i 1991, og den nye modellen inneholdt blant annet en CD-drive med dobbel hastighet, trengte ikke caddie, og hadde et meget heftig LED-display.

- Displayet på CDTV er jo ikke mer enn et quartz-ur?

- Riktig, men på den nye CDTV'en skar jeg inn til beinet på alle kostnadene - bortsett fra displayet.

- Hvor ble det av den?

- Dessverre tok det alt for lang tid å bli kvitt de første 100.000 "A-modellene" av CDTV, så den ble aldri satt i produksjon. Men du kan få se den hvis du kommer til West Chester!

- Og så begynte dere med CD32?

- Så fort vi var ferdige med Amiga 1200 i fjor høst begynte vi med Amiga CD32, og den er ferdig nå. Et meget spennende produkt, om jeg selv skal si det!

- Amiga har store muligheter innenfor interaktivt TV

Amiga på TV?

- Hvordan ser du på fremtiden for Amiga-teknologien?

- Jeg har sett en del på interaktivt TV, og muligheten for å få Amiga-teknologien inn her. Når man etterhvert får 500 TV-kanaler oppstår det problemer, og her tror jeg at Amiga-teknologien og våre erfaringer kan bli svært nyttige. MicroSoft ønsker å utstyre TV-apparatene med Windows og PC'er, men dette passer svært dårlig. De vet ikke hva PAL, NTSC, overscan og slik er, og deres programvare krever dessuten ekstreme mengder minne og harddisk-kapasitet. CD32 koster rundt $400, og uten CD-drive ville den koste ca. $300. Mange snakker om interaktivt TV nå for tiden, men jeg tror at vi er de rette til å lage en løsning her.

- Hva mener du egentlig med interaktivt TV?

- Det innebærer at de som ser på TV kan selv bestemme hva de vil se - og *når* de vil se det. Amiga-teknologien ringer opp en database, henter over filmen i komprimert utgave, og viser den. Vi har allerede MPEG-kortet til CD32, så også denne delen av teknologien behersker vi. Meget spennende!

- Samarbeider dere med noen på dette området?

- Vi er ikke et kabel-TV selskap, men vi har hatt kontakt med alle de store, som f.eks. GI, Zenith, Pioneer, Time Warner, TCI, US West, Ameritech m.fl. Mange av dem ønsker å begynne med interaktivt TV, men ingen har fått det til. John Sculley sa at dette markedet ligger på rundt fire billioner dollar, men dette tallet høres litt vel optimistisk ut, og i dag er tallet ihvertfall lik null. Uansett er Amiga-teknologien perfekt for dette formålet, og det blir spennende å se hva som skjer på denne fronten.

Andre produkter

- Men hva med "normale" datamaskiner. Hva kan vi vente oss der?

- De nye AAA-brikkene (omtalt i AmigaForum 2/93) er det allerede lagd prototyper på, med 24-bits bilde på skjermen og gode greier. Men det gjenstår en god del når det gjelder programvaren. Siden de nye grafikk-modiene kun er "chunky pixels" (ikke bitplan), må vi gjøre ferdig RTG først, og dette er en stor jobb. Men vi regner med å være i havn om et års tid. Selve brikkene har flere farger, høyere oppløsning og mye høyere hastighet enn det dere har blitt vant til. Dere kommer til å like AAA!

- Vi gleder oss! Hva mer kan vi vente oss (fiske, fiske)?

- Andre utviklere ser på RISC-prosessorer. Dette er en spennende teknologi som jeg regner med vil bli benyttet i fremtidige Amiga-modeller. Men vi må nok vente til -95 før slike prosessorer dukker opp i Amiga-maskiner. Vi holder også på med andre hardware-ting, som f.eks. kretser som kan gjøre "fancy" 3D-ting, som f.eks. texture mapping (legge et bilde på en overflate) og liknende.

- Det var en periode mye snakk om DSP (også omtalt i AmigaForum 2/93). Hvordan går det med dette prosjektet?

- DSP'en vil i første omgang komme som et plugg-inn kort, men vi har ikke bestemt oss 100% om hvordan dette produktet vil bli. Noe jeg ihvertfall kan si er at DSP'er vil fungere bedre på Amiga enn på andre maskiner, grunnet maskinens arkitektur. Apple har også kastet sine øyne på DSP'ene, men nesten alle som jobbet med dette har fått sparken... ser ikke ut til at det går så bra der i gården, gliser Jeff.

- Men Commodore sliter også, og mange av oss er bekymret for Amigas fremtid. Har du noen trøstens ord å komme med, sånn helt til slutt?

- Når det gjelder utviklere, er vi fremdeles 70 ingeniører, og vi skal nok klare oss enda en stund. Nøkkelpersonene er fremdeles i huset, og vi håper selvsagt at CD32 skal slå an, slik at økonomien retter seg opp igjen. Så langt har den fått en meget positiv mottagelse, og vi har stor tro på den. Dessuten går Amiga 1200 bra, og Amiga 4000 selger også forbausende godt! Og når vi i tillegg har kabel-TV-prosjektet på trappene, tror jeg vi har tilstrekkelig mange god kort på hånden til å se fremtiden lyst i møte.

Vi takker, og føler oss beroliget av Jeffs ord. Han er så jordnær og hyggelig at man ikke får til noe annet. I det øyeblikket intervjuet er ferdig, er en epoke i mitt liv forbi. Mens andre går berserk for å få et glimt av sprellemannen Michael Jackson eller den skjørtkledde Axl Rose med en "sangstemme" som mest av alt ligner på et rasiostyrt fly, har jeg oppnådd guddommelighet ved å treffe en av de som har forandret våre liv.

PS

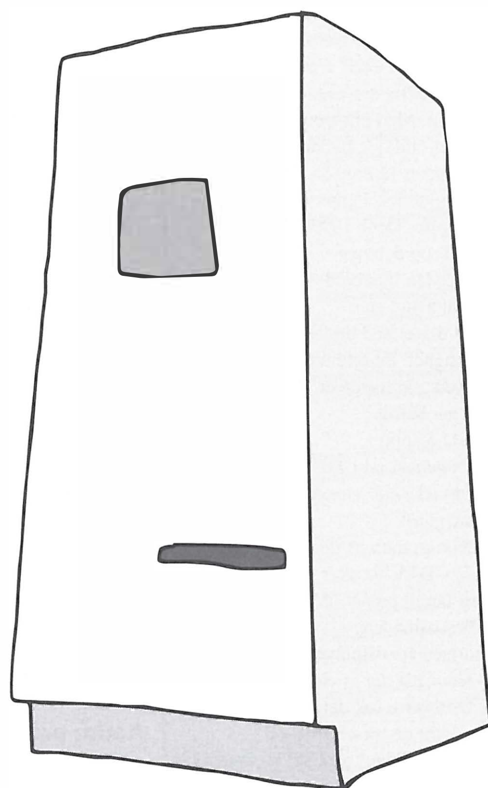
En ting som ikke kom spesielt godt fram under det "offisielle" intervjuet, var Jeffs velutviklede sans for humor. Kvelden før gav han oss en givende leksjon i amerikanske dialekter, og kommenterte også det faktum at enkelte uttalte "Great Walley Products" med "Vålly" i stedet for "Vælli": - It sounds like some Australian product"... Og visste du at hans etternavn i japansk lydskrift skrives "Poo-Tah", og at tegnene betyr "..dragging his tail trough a rice field"? Vel, nå vet du det!

Vel, dette var litt om en av de vi kan takke for at vi har så mye moro i dag. Og det jeg ikke kan referere i dette intervjuet, får du sikkert lese en eller annen gang neste år.



コモドール インターナショナル リミテッド
DIRECTOR 宇絵浮 保尾田
1200 ウィソルン ドライブ
ウエスト チェスター, ペンシルバニア 19380
U. S. A.

En Mac i din Amiga..?



Nå er det endelig her, multi-emuleringskortet som vil gjøre din Amiga istand til å kjøre programvare til omtrent alle datamaskiner tilgjengelige i dag. Vi har testet dette kortet utstyrt for å emulere Macintosh.

av Snorre Heimsund

Siden Amiga 1000 ble lansert har det blitt laget en rekke typer emuleringskort og programvare for å kunne emulere forskjellige typer datamaskiner. EMPLANT er et maskinvare/programvare basert system som er designet for å kunne emulere omtrent alle datamaskiner med Amiga. Foreløpig kan den bare emulere Macintosh, men vha. moduler o.l. som vil være tilgjengelig i snart skal den være i stand til å emulere PC486/386, Atari ST/TT/Falcon/ 400/800, Commodore Vic 20/64/128 PET 2001, Sinclair ZX-81, Spectrum, Super Nintendo, Gameboy, Sega MegaDrive, og listen fortsetter.

EMPLANT passer alle Amiga'er med en ledig Zorro II/III kortplass, 68020 eller bedre prosessor, og harddisk. Utilities Unlimited som er produsent har så stor tillit til sitt produkt at de like gjerne har gitt det livstidsgaranti!

Kortet skal kunne bygges ut til bl.a. PC, Atari, C64 og Spectrum!

Kortet

EMPLANT leveres i tre forskjellige løsninger; 1. Opsjon A: Med 2 stk. RS422 Seriell-porter. 2. Opsjon B: Med SCSI. 3. DELUXE: Med begge deler. I denne testen har i prøvd ut DELUXE. Denne pakken består av et Zorro II kort, en disk og en 15 siders manual. På Zorro II kortet er det påmontert to Macintosh seriellporter (RS-422), en ekstern SCSI-kontakt, en intern SCSI-kontakt og i tillegg en del ledige sockets for DRAM-brikker og SIMM og annet. På kortet finnes det også en morsom bemerkning som lyder noenlunde slik på norsk: "Med dette kortet kan du omtrent emulere alle andre datamaskiner. Er du ikke glad du kjøpte en Amiga?".

ROM-rasjonering

Manualen forklarer på en enkel og noe humoristisk måte hvordan du setter opp EMPLANT riktig. Etter å ha lest den har jeg et sterkt inntrykk av at disse folkene (Jim Drew & Co) er ekte Amiga-elskere.

Det første du trenger å gjøre er å skaffe et sett av 256k operativsystem ROM'er fra en Macintosh II, IIx eller SE/30 og Macintosh System 7 disker. Dette er av uforståelige grunner ikke lov til å kjøpe i Norge, Apple Norge nektet å selge det til oss. Dette problemet løste vi enkelt å greit ved å bestille det fra USA, der det ikke finnes restriksjoner på kjøp av reservedeler o.l.

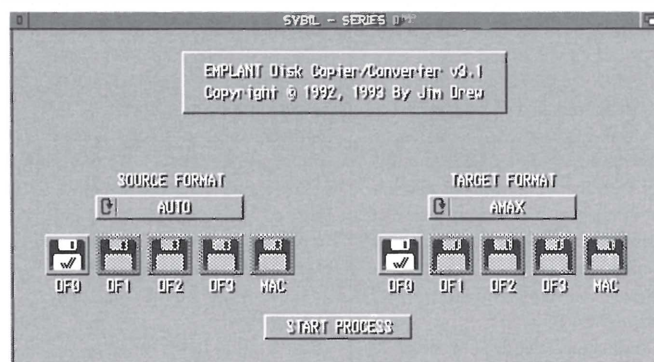
Installering

Steg to er å innstallere disse ROM'ene i de fire ledige soklene på kortet, dette går også forholdvis greit. Kortet er så inntelligent laget at du kan plassere ROM'ene i hvilken rekkefølge du måtte ønske, i motsetning til en ekte Mac der du må plassere dem i en spesiell rekkefølge. Etter dette er gjort er det bare å plassere kortet i en ledig kortplass i din Amiga (I testen brukte vi en Amiga 4000/040). Start opp din Amiga og innstaller programvaren på den medfølgende disketten på din harddisk. Foreta en varmstart av din Amiga, og når den igjen har startet opp skulle det dukket opp en rekke spennende programmer. Men det skjedde ikke hos oss, en feil i installasjonsskiptet gjorde at den ikke installerte ikonene til programmene. Dette måtte vi gjøre manuelt, og det gikk også greit takket være DirectoryOpus. Vi prøvde igjen og følgende program dukket opp:

Et konfigureringsprogram (kommer tilbake til det senere),

DIAGNOSTIC, et program som sjekker maskinvaren på kortet og ser til om alt er ok,

CONVERTER (SYBIL) et program

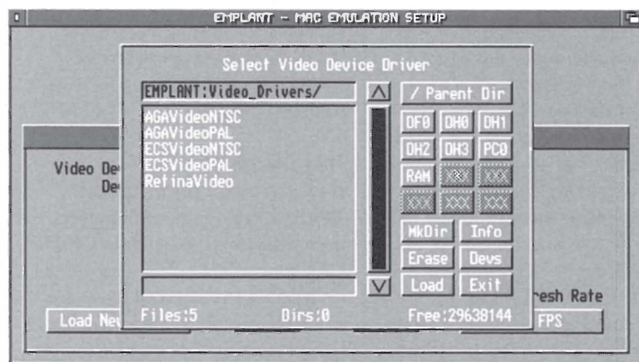


SYBIL er et program som kan lese og skrive disketter i en rekke forskjellige formater... som en slags CrossDOS for Mac, AMAX og andre diskettformater.

som gjør deg istand til å konvertere bl.a Mac og Amax-II disker til Amiga (a'la Crossdos) og en del andre nødvendige hjelpekommandoer.

Første program som skulle kjøres var DIAGNOSTIC, og etter å ha testet kortet der kom det ut med positivt resultat, nemlig det at kortet var ok. Så var det å komme videre på ferden inn i Macintosh-land, ved å kjøre et program som rett og slett het DUMP256KDIPS. Dette programmet gjør som navnet gir oss et hint om, å lese av ROM'ene som nå er plassert på kortet og å lage en fil ut av dette som blir pent og pyntelig lagt inn i en skuff hvor den hører hjemme. Når dette er gjort kan du, hvis du ønsker, skru av maskinen og ta ut ROM'ene og plassere dem så langt vekk fra din Amiga som du vil, eller du kan la dem bli i der de er. Vi gjorde som jeg først anbefalte, og tok ut ROM'ene. Kortet er så genialt laget at du kan bruke de samme socklene til minne-utvidelse (opptil 2,5 MB), eller rettere sagt en SRAM disk med battery backup (á la PCMCIA). Dette minnet kan konfigureres til å være reservert EMPLANT eller det kan brukes av Amiga'en, men jeg anbefaler det første. For å få dette minnet må du bruke standard DIP brikker (512kx8, 256x8, 128x8 osv), og for at minnet skal ha battery backup må du også ha et litium-batteri av samme typen som brukes i bl.a. fotokameraer (DL2325). Til denne testen klarte vi ikke å skaffe til veie større DIP brikker enn 128kx8, så vi fikk bare prøvd med 640 kb SRAM. Vi skrudde på maskinen igjen og kjørte DIAGNOSTIC på nytt, og alt var fremdeles ok. Nå var alt det mekaniske i orden, så var det å få det programvaremessig til å fungere. Første skritt på veien var å kjøre konfigureringsprogrammet, og her dukket det opp en skjerm med en rekke menyer (se bilde). Du kan stille inn både minne, grafikkmodus og oppløsning, harddisker, diskettstasjoner, prioritet, seriell/parallell-porter og mye mer. Jeg går ikke inn på hvordan jeg satte dette opp fordi det varierer sterkt fra hvilken Amiga som brukes og andre ting. Jeg nevner bare noen viktige punkt som kan være lurt å merke seg. EMPLANT utnytter Amiga'ens maskinvare maksimalt, slik at du kan utnytte omtrent alt tilkoblet. Kortet støtter også AGA, dvs. at du kan kjøre Macintosh emuleringen i opptil 256 farger i høyoppløsning. Men kortet fungerer også fint uten AGA, du kan bruke det med eldre grafikksett som ECS eller du kan bruke et 24 bits grafikk-kort som f.eks. RETINA. Drivere til slike 24 bits grafikk-kort kommer på løpende bånd, noen av de driverene som i dag er tilgjengelige er til RETINA, PICASSO II og MERLIN.





Her er et par utgaver av konfigureringsmenyen for Emplant. Nederst holder vi på å velge monitordriver... som f.eks. AGA.

Oppstart

Nok om det, jeg fikk konfigurert det sånn noenlunde, bortsett fra en harddiskpartisjon for Mac'en. Dette var verre enn jeg hadde forstilt meg. Til slutt hadde jeg valget mellom å reformatere harddisken min, eller å skaffe en egen harddisk til dette bruket. Jeg valgte det siste, og fant tak i en Quantum 120MB SCSI harddisk som jeg brukte. Den ble montert med en standard SCSI-kabel til den interne SCSI-kontakten på kortet. Når det var gjort var det bare å rekonfigurere systemet slik at den skulle bruke den harddisken som jeg hadde satt i. Nå var alt klart, ROM-filen ble lest inn og jeg startet opp emulatoren. Så dukket det opp en grå skjerm hvor det kom fram EMPLANT-logoen og et Mac-requester som ba meg å sette inn en Mac-disk. Vi satte inn innstallasjons-disken til System 7 (Macintosh systemdisker.) Etter en del loading kom det fram en kjent Mac-requester i farger som sa "Velkommen til Macintosh."

Med Emplant kan du kjøre Mac-program samtidig med Amiga!

Bra hastighet

Så var det å formatere harddisken i Mac-format og å innstallere System 7 på harddisken. Dette gikk knirkefritt, og vips - så hadde vi en fullt fungerende Macintosh. Neste steg på veien var å prøve noen Mac-programmer. Vi prøvde en hel haug og alle fungerte, for mange til å ramse opp, men bl.a Adobe Photoshop, Quark Express, Indiana Jones (!) og WordPerfect. Multitaskingen virket også bra, men er litt begrenset da begge systemer bruker den samme hovedprosessoren. For å si det litt enklere klarte jeg å spille Indiana Jones på Mac på likt som jeg konverterte grafikk med Adpro. Hastigheten var bra etter min mening, til tross for at jeg aldri har prøvd en Mac med 68040 prosessor. Jeg kjørte noen system-tester, bl.a et SysInfo lignende program hvor det viste seg at EMPLANT var raskere enn en Macintosh IIfx og omtrent like rask som en Macintosh Quadra 700.

Konklusjon

EMPLANT er ikke helt nytt, men er under stadig utvikling og forandring. Jeg har stor tro på dette kortet, og det skal ikke mye til for at det er perfekt. Det blir spennende å se fremover om de lovede modulene kommer, og om også disse fungerer bra. Fungerer de minst like bra som det Mac emulasjonen gjør kan vi vente oss en aldri så liten datarevolusjon. Har du Amiga og har lyst på en Mac, eller er en Mac eier som har lyst på Quadra hastighet slipper du å nøle lenger, her er løsningen du har ventet på. Hvis du sammenligner hva det koster å kjøpe en ekte Mac Quadra opp imot hva det vil koste å kjøpe EMPLANT og en A4000, er dette mye billigere og tøffere da du fremdeles kan bruke Amiga. Til sammenligning med andre Macintosh emulatorer som er på markedet som f.eks. Amax-II er EMPLANT mye bedre. Det negative med Amax-II var et det fullstendig tar over systemet slik at multitaskingen uteblir, at det kun kan kjøre monokrom grafikk og at det ikke kan på noen måte kommunisere med Amiga'en. Til tross for problemene jeg hadde med å sette opp harddiskpartisjoner er EMPLANT en meget bra løsning som jeg kan anbefale.

fakta

EMPLANT
Multi-emuleringssystem (Macintosh emulator)
Maskinkrav: Amiga med harddisk, Zorro II og 68020-prosessor eller bedre.
Produsent: Jim Drew & Utilities Unlimited, Inc.
Pris:

Opsjon A:	4.490,-
Opsjon B:	4.490,-
Deluxe:	4.990,-
Sybil:	1.290,-

(følger med EMPLANT)
Importør: Netto Norge, tlf. 51585911

+ Multitasker med Amiga'en. Bra hastighet.

÷ Macintosh ROM'er følger ikke med. Tungvint å sette opp harddisk.

Oppgradere A2000 - eller kjøpe A4000?

av Terje Marthinussen

Bør man automatisk selge sin Amiga 2000 og kjøpe en ny Amiga 4000? Prisen for 68040-kort til A2000 er nå ganske lav, og med raske 24-bits-kort som Merlin og Retina oppnår man AGA-grafikk og mere til. Her er en forhenværende 4000-eiers erfaringer med Amiga 2000 og en 68040-akselerator.

Progressive Peripherals inc. har hele tiden vært blant de fremste når det gjelder 68040 akkselleratorer til hele Amiga familien fra A500 til A3000. Zeus 040 er beregnet for bruk sammen med A2000 og inneholder en 28Mhz 68040, Fast SCSI II DMA kontroller og plass til 64 MB ram.

Minne

Hukommelsesutvidelse skjer gjennom å plugge standard 32 pins 1MBx8 eller 4MBx8 simm-moduler på kortet. Man må sette inn fire moduler av samme typer hver gang man øker hukommelsen, totalt er det 4 banker som hver tar fire moduler. Det holder i følge manualen med 80ns RAM til 28Mhz kortet og 60ns RAM anbefales for 33Mhz varianten. Tregere RAM kan brukes, men det er fare for at denne ikke blir kjapp nok til at det kommer med når kortet konfigurerer seg i oppstarten. Manualen sier også at hvis man ønsker burst-modus (noe man normalt sett ønsker), så må man brukes statisk hukommelsesbrikker eller "Page Mode" ram. Jeg kjøpte ram for en billig penge (rimeligere enn det ville vært fra USA) fra Datavarehuset som ifølge dem var "Nibble Mode" ram (som manualen eksplisitt sier IKKE støtter burst), men den "burster" nå helt fint allikevel...

SCSI-kontrolleren

Fast SCSI II kontrolleren på kortet må sies å være meget kjapp i bruk, men det er en ulempe med den. Av en eller annen grunn så kjørte driveren i begynnelsen i "busy-loop" ved aksess av disken slik at man i enkelte tillfeller ville merke en markant nedbremsing i hastigheten på maskinen. Men her om dagen fikk jeg for betatesting et program som fikser dette og flere andre småting i driveren.
Nå som "busy-waitinga" er borte opplever jeg slike artige resultat fra DiskSpeed av og til. Har f.eks. opplevd to ganger at DiskSpeed har rapportert *101% tilgjengelig CPU* (!) under lesing med 256kbyte cache. Og i motsetning til den hastighetsreduksjonen som man normalt sett opplever, merker man nå ikke diskbruk som skjer i bakgrunnen i det hele tatt! Oppstart av programmer går også mye raskere. Målte oppstart av PPagge 4.0 til 5 sekunder.
En annen merkelig ting er at jeg så langt ikke har opplevd et eneste program for diskcaching som gir noen ytelsesforbedring, men når sant skal sies så opplever jeg ikke dette som noe problem. Det går styggfort uansett.
Jeg har også opplevd at man lett kan få kræsj hvis man gjør enkelte ting mot disk samtidig som en formatering pågår, formatering av to partisjoner på samme disk på en gang er f.eks dømt til å mislykkes. Hvorvidt dette skyldes feil i Operativsystemet eller feil med kort/software vet jeg ikke (jeg følte meg ikke særlig lysten på å prøve dette på HD'en på min A4000 bare for å finne det ut).

Programmene

Det er også en del programmer med for konfigurering og testing av kortet. Selv er jeg tilhenger av at man bruker Commodore's HDToolBox program ved oppsett av HD. Spesielt siden dette i lengden nok blir mye mere oversiktlig ettersom flere og flere nye filsystemer strømmer på. Ikke alle HD-programmene er like gode når det gjelder å håndtere nye ukjente filsystem. PPS sitt SCSI_toolbox program er her ikke noe unntak. Det er for så vidt greit nok å bruke, men jeg vil ikke anbefale det.

Init040 som brukes for å legge til ekstra hukommelse som ikke er definert som Zorro II hukommelse og for å kopiere kickstart inn i RAM, har også vært utsatt for en del kritikk. Blant annet bruker den MMU'en slik at man etter sigende kan få problemer med Emplant. Det er også en del problemer med konfigurering av hukommelse i en del konfigurasjoner samt med kræsj under spesielle oppsett. Programmet kopierer forøvrig også systemvektorene og ROM-basert kickstart til 32 bits RAM.
CPU040 brukes til å konfigurere cacher og burst modus. Selv fikk jeg et problem i mitt eget oppsett med at opsjonen *copyback* ikke kom på når jeg bootet, til tross for at cpu-programmet som følger med WB2.0+ sa at copyback var slått på (dette skyldes nok at det er flere måter å slå av/på copyback cache på). I tillegg finnes program for testing av hukommelse og for å slå på 68000 modus.

Installasjonen

er relativt grei. Etter å ha puttet 24MByte ram i kortet, konfigurert noen jumpere, og montert en 240MB Quantum var det bare å sette det ned i A2000's CPU-slot. Det vil si, noe trangt om plassen kan det være, men i motsetning til et mer eller mindre kjent dansk amiga blad (se stortest av Amiga akselleratorer i sommer) er ikke jeg for å bruke rå makt på Amiga'en. Skru heller løs de fire skruene som holder strømforsyning og disketstasjoner fast, slik at man enkelt kan få vifta på 040'en forbi disketstasjonene, ELLER, gjør slik som jeg gjorde etter å ha hatt kortet i flere måneder.... les bruksanvisniga for å få et meget bra tips om hvordan sette det inn uten nevneverdige problemer....
Deretter er det bare å skru på maskinen og fyke ivei. Zeus'en fungerer sågar med WB/Kickstart 1.3 selv om det ikke anbefales.

Hastighet

Når det gjelder hastigheten på kortet ser jeg ikke så mye vits i å nok en gang presentere AIBB resultater av dette kortet, det er allerede gjort mer en nok ganger og så alt for få personer har dessverre kunnskap nok om alle testene i AIBB til å få fult utbytte av dem. Istedet har jeg heller gjort noen målinger på rene applikasjoner sammelignet med min (forøvrig nå solgte...) A4000/040 med 18MB ram.
De kanskje mest ekstreme hastighetsforskjellene fikk jeg under kompilering.
Jeg gjorde her flere tester for å se hva f.eks hva en resident gcc (C-kompilator) utgjorde av tid. Denne bruker blant annet en preprosessor som er over 1MB så det blir en del diskaktivitet når denne skal lastes for hver eneste fil i programmet).
En annen interessant effekt var at når jeg først målte tida for denne testen, så gjorde jeg det i productivity modus på A2000. Jeg fikk da noen tider som jeg stusset en del over fordi de var en del høyere enn det jeg har fått før. Så da jeg fikk min 1084 skjerm tilbake testet jeg i vanlig 4 fargers hires pal modus også. Og som man ser så tar productivty en del cpu-tid (eller... sannsynlighvis er del vel mest DMA stress på grunn av manglende båndbredde til grafikkkretsene på A2000).
Noe snodig var også forskjellen på kompilering i ramdisk i forhold til disk på A2000 med og uten productivity. Som man ser er forskjellen mye større ved pal enn ved productivity. Det er jeg ikke helt sikker på hvorfor det er slik.
Videre pakket jeg TWM-koden (med objektfiler) med lha, slik det lå i ramdisken. Og tilslutt rendret jeg et bilde i Scenery Animator.

diskkontroller enn A4000. Hvis ting blir avhengig av grafikk, eller man slipper opp for Fast RAM og må bruke Chip RAM, så vil sannsynligvis A4000 være en enda mer soleklar vinner enn Zeus'en.

Hva synes jeg?

Personlig fant jeg selv ut en dag, at mesteparten av dødtida foran amigaen min gikk med til å vente på kompileringer som skulle bli ferdig, og jeg fant meg selv oftere og oftere sittende foran A2000 med Zeus i istedet for A4000. Vel, til slutt solgte jeg A4000 og idag savner jeg bare HD-driven.....

Men, man må nesten se på hva det er man skal bruke maskinen til. Personlig er jeg jo av den oppfatning at ikke så mange programmerer i noen særlig stor grad, eller tilbringer størsteparten av tida med tallknusing. Svært mange er istedet opptatt av å bruke programmer som stort sett trenger hastigheten i AGA og for så vidt også et flicker fritt skjermbilde. Og faktisk, de flicker-fixede modusene under AGA ser MYE bedre ut en det noen annen flicker-fixer klarer å lage (har ikke sett opalvivison sin). For disse vil nok A4000 være et bedre valg.

Er derimot hovedmengden av programmer man kjører lite avhengig av grafikken og fargene til A4000 så er en brukt A2000 (fås ned i kr 1000.- brukt) med et Zeus kort (5.500 fra USA) mye bedre. Personlig er jeg bare mer og mer imponert av kortet og hadde det ikke vært for "buggene" i programvaren som var nevnt i starten av artikkelen og deriblant spesielt feilen som får SCSI-II kontrolleren til å henge, så hadde jeg ville sagt at det var helt og

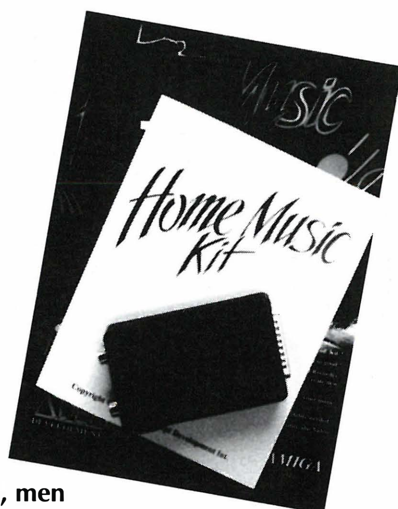
SAMMENLIGNING AV HASTIGHETEN

	A4000	Zeus/prod	Zeus /pal
1 Alt rett fra disk	7.35 min	4.43 min	4.17 min
2 Fra disk med resident gcc	6.59 min	4.09 min	3.54 min
3 I ram: med resident gcc	6.50 min	4.04 min	3.43 min
4 lha pakking av TWM i ramdisk	52 sek	31 sek	31 sek
5 SCAnimator	4.01 min	-	3.05 min

Vel, som man kan se, i disse testene jeg har utført så er Zeus'en den klare vinneren. Men, nå er nok ikke ting *så* enkelt. Disse testene tester utelukkende hastigheter på ting som ikke har med grafikk å gjøre, og særlig på kopilering vil nok Zeus'en nyte godt av en MYE raskere

holdent uten svakheter. Er man derimot litt forsiktig hva man gjør når man lager nye partisjoner (bruk Commodores HDToolBox!) så er det et meget bra kort.
ANBEFALES!

Home Music Kit



Å jobbe med lyd på Amiga er ikke noe nytt. Home Music Kit er heller ikke helt nytt, men har ikke vært tilgjengelig i Norge før Datakompaniet nylig fikk den inn, og var smarte nok til å sende en pakke til oss. Vi har tatt en rask kikk!

av Øyvind Skogvoll

Home Music Kit består av en sampler, samt programmene *Digital Studio III* og *Real Time Sound Processor II*. Selve sampleren er liten og svart, og kobles som seg hør og bør til parallellporten. Den har ikke volumkontroll - men dette er heller ikke nødvendig da lydnivået stilles med programmet *Digital Adjust*. Denne lydjusteringen burde skjedd selve programmene, men på mitt utstyr kan jeg justere signalet som går inn på sampleren, og dermed unngår jeg denne ulempen.

Neste post på programmet var å starte *Real Time Sound Processor*. Med dette programmet kan du lage en mengde spennende effekter på lydsignalet som kommer inn i sampleren (derav navnet). I tillegg til å kunne stille alle tenkelige parametre, får du også se et diagram som viser lydens vei gjennom "effektmaskinen". Moro! Samplerprogrammet *Digital Sound Studio III* er temmelig standard. Du kan ha inne 10 samplinger samtidig, i stereo eller mono. Det er enkelt å klippe og lime mellom de forskjellige lydene, og du har kan legge lyder "oppå" hverandre, legge til ekko osv. Du kan som seg hør og bør kjøre lyder i loop, f.eks. for å lage instrumenter til en tracker. Programmet inneholder også en enkel sequencer der du kan få samplingene i minnet til å bli spilt i sekvens.

Denne pakken er forsåvidt grei nok, men jeg kunne godt tenke meg at det fulgte med en vanlig "tracker", på samme måte som i GVP's DSS-pakke. Men for de som har f.eks. OctaMED fra før, eller har tenkt å kjøpe den nå i forbindelse med kurset, er jo ikke dette noe problem. Å leke seg med lydeffekter i *Real Time Sound Processor* er i seg selv ganske lærerrikt og til tider skikkelig gøy, og dette er noe ihvertfall ikke *jeg* har sett i noen annen pakke før - ihvertfall ikke så grundig som dette. Selve samplerprogrammet fungerer stort sett greit, med unntak av at volumkontrollen burde vært integrert i selve programmet.

fakta

Home Music Kit
Sampler med programvare
Maskinkrav: Amiga med Kickstart 1.3 eller nyere, og 1MB minne
Produsent: ADEPT Dev.
Pris: 597,- inkl mva.

Importør: DataKompaniet, tlf. 07 555 149


Mange morsomme effekter i "real time"


Litt tungvint lydjustering. Mangler "tracker" for å være "komplett".

VELKOMMEN TIL TRONDHEIM!



I september ble AmigaEXPO'93 arrangert i Oslo, med flere tusen besøkende og massevis av spennende nyheter og produkter. Nå kan også Amiga-brukere nord for Sinsen-krysset ta del i alle nyhetene på Amiga-fronten, for lørdag den 27. november arrangeres midtnorsk AmigaEXPO'93 - tidenes største Amiga-messe i Trondheim!

Spennende nyheter

På AmigaEXPO i Trondheim vil det bli presentert en rekke nyheter! Det er norgespremiere på Videodigitizeren VLAB Y/C, en meget kraftig løsning som blant annet er i stand til å digitalisere hele videosekvenser. Den nye versjonen av multimedia-programmet Scala MM300 vil også bli presentert, samt den revolusjonerende videoeffekt-løsningen OpalVision, og mye annet! På forskjellige stands vil profesjonelle brukere demonstrere systemer innenfor multimedia, musikk, video, desktop publishing, opplæring og andre aktuelle bruksområder. For at du ikke skal gå glipp av noen ting, holder vi foredrag fra klokken 12.00 til 17.00, der vi presenterer nyheter og aktuelle bruksmåter for Amiga.

Spill og Virtual Reality

Selv om den profesjonelle avdelingen beviser at Amiga er mye mer enn en spillmaskin, blir det selvfølgelig også mye moro. Blant annet kan du få prøve Commodores nye AmigaCD32 TV-spill, og det blir også midt-norsk lansering av CD32 med MPEG-kortet som gjør at du kan bruke den til å vise digital video av bra kvalitet. På messen kan du som den første i Midt-Norge prøve en skikkelig Virtual Reality-maskin, og delta i et uoffisielt midtnorsk mesterskap der førstepremien er en Amiga CD32!

Konklusjonen er:

hvis du har lyst til å oppleve årets mest spennende data-begivenhet i Midt-Norge, bør du besøke AmigaEXPO '93 i Trondheim. Da får du også muligheten til å benytte deg av alle messetilbudene! Reserver lørdag 27. november til AmigaEXPO'93!

AMIGA EXPO 93

Midtnorsk AmigaEXPO'93 - Olavskvartalet, Trondheim, Lørdag 27. november 1993
Åpningstid 10.00 - 18.00: Arrangør: Mox-Næss Data & Libris og AmigaForum AS

CAPELLA

SIGNAL TRØBBEL?

TBCPlus er en nødvendighet for enhver profesjonell videoprodusent som benytter Amiga. Nå er det slutt på problemer med dårlig signalkvalitet, synk-problemer og liknende. Dette kortet forbedrer videosignalet og gir deg en rekke spennende muligheter. Se bare her:

- TBCPlus er en time-base-corrector som behandler videosignalet fullstendig digitalt i profesjonell 8-bits kvalitet (4:2:2).
- Den kan fryse videobilder i "realtime". Disse lagres i et 24-bits framebuffer med 16.7 millioner farger, der det kan viderebehandles med en programpakke for profesjonell billedbehandling og tegning.
- TBCPlus kan sende og motta SMPTE/EBU tidskode i alle VITC/LTC-formater og standarder (NTSC, PAL etc.)
- Synkroniserer composite og Y/C videokilder og gir deg full kontroll over signalet.
- Fungerer som en tre-kanals video-switcher for composite og Y/C.
- Inneholder også en programmerbar videoeffekt-generator som blant annet kan utføre solarisasjon, pseudo-farger, frysing, monokrom og liknende.
- TBCPlus er et normalt Zorro-II-kort som passer i en hvilken som helst Amiga 2000, 3000 og 4000.
- Du kan installere opp til 5 TBCPlus-kort i en vanlig Amiga 2000, og opp til 4 i Amiga 3000 og 4000.

Hvis du er på ukikk etter en TBC, prøv TBCPlus fra GVP og finn ut hva "Plus" står for!

Spør din lokale Amiga-forhandler!



Norsk importør:
Capella AS, tlf. 22 20 08 06

Atlantis Design 1993

CAPELLA



ImageFX v1.5

NY VERSJON!

ImageFX er et spennende tegne- og billedbehandlingsprogram for Amiga, som nå er kommet i ny versjon!

ImageFX er det eneste billedbehandlingsprogrammet du har bruk for! Med massevis av tegneverktøy og spennende muligheter som du aldri før har sett, er ImageFX en komplett programpakke for deg som vil ha det beste. Du jobber med full 24-bits billedkvalitet, og har hele tiden en forhåndsvisning av bildet på skjermen i HAM eller HAM8. Billedstørrelsen er kun begrenset av tilgjengelig harddiskplass, da programmet har et innebygd system for virtuelt minne. Du kan fritt zoome ut og inn, og jobbe i alle forstørrelsesgrader! ImageFX har en rekke spesielle effekter, som f.eks. OilPaint og Wave Distort, og du kan lage egne effekter via Arexx. Dessuten støtter ImageFX flere scannere og videodigitizere, så du trenger ikke å benytte andre program for å scanne eller digitalisere - alt ordnes i ImageFX! Og - inkludert i pakken er også programmet CineMorph, som kan brukes til å lage profesjonelle "morphs" og overganger av den typen du har sett på musikkvideoer og spillefilmer.

Kort sagt har vi ikke plass til å skrive alt vi har lyst til å skrive om ImageFX her - du må prøve programmet selv!

Spør din lokale Amiga-forhandler!



Norsk importør:
Capella AS, tlf. 22 20 08 06

Atlantis Design 1993

Feedback!

MELDINGER FRA MARIUS

Da er oktober over, og vi har tatt et skritt nærmere jul. Med hele to måneder igjen kan man nå for alvor begynne å vente seg de helt store titlene. Det er duket for topp-oppgjør mellom spill som Jurassic Park og Elite 2.

Dette er riktignok bare to av spillene som kan ventes, men med den suksessen Jurassic Park har hatt på kino og den forventningen som ligge på Elite 2s skuldre, kan man vel regne med at disse tar hoveddelen av salget. Vi skal ihvertfall gi dere tester av disse to spillene så snart som mulig. Med de nye avtalene vi har gjort med spill-distributører i Norge (som f.eks. Softwarehuset) er det duket for enda bedre dekning av spillbransjen her i AmigaForum. At CD32 har dukket opp i butikkene gjør at vi nå også begynner med egne CD32-sider. Kanskje ikke så mange i dette november-nummeret, men det blir mer framover!

I begynnelsen av året var det bra med feedback fra dere lesere rundt om i landet. Nå i det siste har det stilnet, men vi håper selvfølgelig at det skal ta seg opp igjen. Det er bare med hjelp fra dere vi kan forbedre oss. Alle gode forslag tas imot med stor takknemlighet. Og det bør kanskje gjentas at ingen biter i redaksjonen i Happy Hour.

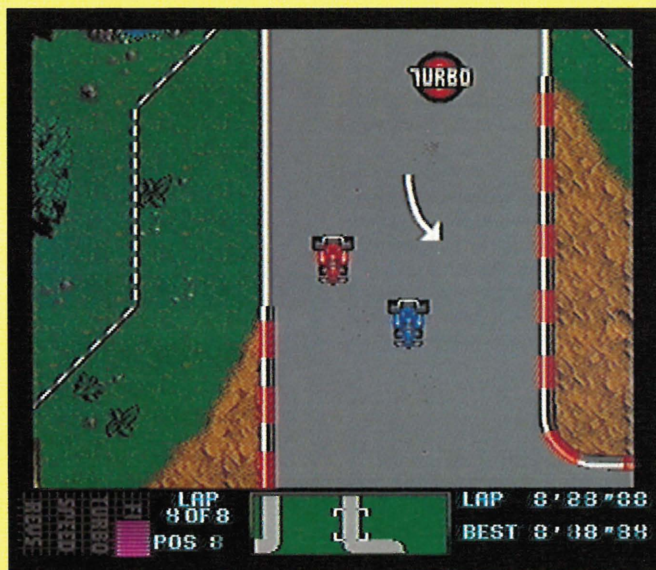
Jeg vil benytte plassen denne gang til å takke alle dere som tok turen innom vår stand på AmigaExpo. Det var flere som kom bort med verdifulle komplimenter og ideer. Det er hyggelig å høre at dere synes at bladet begynner å bli skikkelig bra, og også hva dere mener kan forbedres. Takk for nå, og velkommen igjen om en måned!

Marius Røstad

Send ros, ris, tips og annet til:
Amiga Forum / Happy Hour
Postboks 629, 1522 Moss

Overdrive

Team 17 er definitivt et av de mest aktive softwarehusene for øyeblikket. Med test av både F17 Challenge og Overdrive i dette nummeret, og med en masse spennende prosjekter på gang er det vel ingen overdrivelse å kalle dem årets store overraskelse.



Etter at SuperCars I og II kom ut for et par år siden har det vært stille på 'bilspill-sett-ovenfra'-fronten. Derfor tok jeg i august imot pressemeldingen om spillet Overdrive fra Team 17 med stor glede. Et par måneder senere tok jeg med enda større glede imot selve spillet.

Jeg åpnet boksen og i vanlig Team 17 stil var det en manual som var mindre en min særoppgave i norsk (og den var liten). I tillegg var det to små blå disketter, men ellers var det tomt. Det gjorde ingenting, for hvem har egentlig behov for ekstragaver som pins, buttons, plakater og klistremerker. Ikke jeg. For nå er det bare Wash & Go (hmm...feil sted).

Ihvertfall satte jeg disk 1 inn i maskinen, og etter en forholdsvis lang ventetid kom det ene bildet etter det andre frem. Team 17 må helt klart ha noen av verdens beste grafikere ansatt i firmaet. Grafikken er nemlig glimrende, som i alle de andre Team 17 spill som tidligere har kommet.

Deretter var det bare å velge i det antall muligheter som åpenbarte seg på tittelskjermen. Her var det muligheter som bør tilfredstille den mest krevende person. Alt fra mange forskjellige spilltyper, til hvor mange spillere og om man skulle linke to maskiner var blant valgmulighetene. Men utålmodig som jeg var, trykket jeg raskt på startknappen. Loading igjen! Dette skulle vise seg å være et tilbakevendende problem, og man kan begynne å lure på hva som er galt med Team 17 når de gang på gang slipper spill som overgår det forrige, men nesten aldri klarer å lage et godt diskettsystem.

Dette er heldigvis det eneste å klage på i dette ellers så fantastiske spillet. Her har man nemlig muligheten til å kjøre fire forkjellige typer biler på tyve forskjellige baner og mot åtte forskjellige personer før man i det siste og avgjørende løpet kjører mot den grusomme demon kjøreren (spennende, eller hva?). Man kan også koble til en mengde forskjellige gledespinner (joysticker) som alle gir en ny opplevelse av spillet. Det hadde vel vært noe å styre med et virkelig ratt!

Spillet fungerer uten problemer på alle Amiga-modeller og trenger kun 1 megabyte minne. Det at spillet gir muligheten til å linke to maskiner er nok et pluss i den nå så fulle plussboken til Team 17. Utvilsomt et spill som appellerer til alle bilspill-fanatikere, og også til vanlige mennesker som bare trenger noe for å avslutte dagen på en verdig måte. Her har vi nok et av de spillene som kommer til å kjempe om julesalget!



Over-drive

\+ Muligheten til å linke maskiner og muligheten til bruk av forskjellige typer joystick trekker helt klart opp. Samtidig er grafikken og lyden så bortimot perfekt at det er bare småting som gjør at det ikke får toppkarakter.

– Det evindelige diskettsystemet til Team 17 er ille nok til å erte på seg en stein. La oss håpe de gjør noe med dette, slik at de kan score toppkarakter neste gang.

Utlånt av Arctic Software Club der prisen er kr. 319,-
Testet av Marius Røstad

NEWSFLASH!

HAPPY HOUR!

Nok en måned har passert uten overveldende antall pressemeldinger og demoer av nye spill. Nå har vi imidlertid inngått avtaler med flere distributører i Norge, og fra og med neste måned håper vi at det skal bli mulig å gi dere mer informasjon og ikke minst bilder fra spillene.

Nytt fra Golf-krigen

Først ut i november-nummeret er ihvertfall det nye golfspillet fra Ocean, Ryder Cup. Spillet skal komme til både AGA-baserte Amigaer og den vanlige typen. Vi har ikke hørt noe om en CD32-versjon, men det er jo lov å håpe. Spillet er basert på den store golfturneringen, Ryder Cup, der de beste europeiske spillerne spiller mot de beste amerikanske. Det kan bli vanskelig å gjenskape noe av det fantastiske spillet som ble vist i den virkelige Ryder Cup i september i år, der USA tok en knepen seier, men gøy kan det bli i alle fall.

Bikkjeslagsmål på 4000?

Det var flere innom AmigaForum stand på AmigaExpo '93 som spurte om det var noen bra flysimulatorer til A4000. Det er et faktum at gode flysimulatorer til Commmodores flaggskip er det manko på. Dogfight fra MicroProse skal ha kommet ut når du leser dette, og vi skal prøve å gi dere en test i neste nummer, men vi vet enda ikke om det fungerer på A4000. Det har vært et problem med de andre simulatorene som har vært sluppet til Amigaen. Det vi har sett av Dogfight ser ihvertfall meget lovende ut, med en masse forskjellige fly og oppdrag å velge mellom.

Micro Machines

fra Codemasters er en konvertering av det samme spillet fra 8-bits spillet til Nintendo. Store forbedringer fra dette kan dere ikke vente dere, men hvem har sagt at det bør være dårlig. Nintendo-spillene er jo kjent for en utrolig spillbarhet. Spillet er utrolig morsomt å spille og selv uten fantastisk grafikk på den vanlige Amiga-versjonen er det noe å vente på. Man kan jo også håpe på at den versjonen som kommer til A1200 senere i år, skal ha en del bedre grafikk. Spillet går ut på at man kjører mot en rekke motstandere i tanks, båt eller bil på 24 forskjellige baner. Det er også en mulighet til å spille mot en kamerat i to-player-mode, noe som er utrolig morsomt. Dette er helt klart noe å spare til.

På biltur?

Siden sommeren har det dukket opp mange bilspill, og Titus skal ikke være noe dårligere. I desember kommer Lamborghini World Challenge som er en oppfølger til Crazy Cars-serien. Etter 3 spill i denne serien fant de ut at det var på tide å bytte navn på spillet (fortell det til de som lager Star Trek). Her kjører man som tittelen forteller en Lamborghini. I tillegg til de vanlige funksjonene som Crazy Cars 1-3 har hatt skal også Lamborghini World Challenge ha muligheten til å la to spillere kjempe om trofeet. Høres ut som et spill fullt av nytenkning.

Empire Software

har en plass i hjertet til alle strategi-fans rundt om på kloden. I løpet av november skal de slippe oppfølgeren til Campaign, deres største suksess hittil. I følge Empire selv var det mye som manglet i Campaign for å gjøre det til det perfekte strategi-spill. Dette har de prøvd å gjøre noe med i Campaign 2. Her har man derfor et utall flere muligheter. Man kan styre alt fra hele kampanjer ned til den enkelte lille tanks. Det faktum at de fleste kriger har blitt utkjempet av infanteriet har gjort at de i oppfølgeren også har med denne våpengrenen. Grafikken skal være bedre og raskere, så dette ser ut til å bli en av julens store slagere.

Beastball

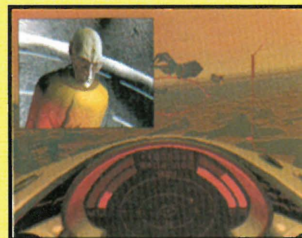
fra Millenium har skiftet navn til Brutal Sports Football. Om det er en forbedring eller ikke er ikke vi de rette til å snakke om, men spillet ser ikke overveldende imponerende ut. Muligheten er der at de som liker Amerikansk Fotball, Wrestling og blodige filmer får et nytt favorittspill. Da er bare spørsmålet om verden har nok av disse personene til at Millenium skal tjene noe penger på spillet sitt. Det tragiske er at det sannsynligvis er nok av disse. Grafikken er det mest imponerende på hele spillet og overlater heller lite til fantasien. Skal være i hyllene når du leser denne spalten, men Millenium har da utsatt datoer før.

Team 17

er 1993s største overraskelse. Uten et kjempeantall titler i de foregående år har de i løpet av 1993 sluppet en masse. Suksesser som Superfrog, Overdrive og Project X får følge av det nye spillet Alien Breed 2. Alien Breed var også en stor suksess for det engelske softwarehuset og etter uendelige forspørsler fra enkeltindivider har de nå begynt på oppfølgeren. Siden eneren var slik en suksess så ikke Team 17 noen grunn til å forandre selve spillet, og forskjellen blir i nye monstere, mer våpen og stiligere grafikk. Kommer både i AGA- og standardversjon før jul.

Manchester United

Fotballspill ser det aldri ut til å bli nok av, og det skal komme enda flere før jul. Oceans Super League Manager skal komme ut i midten av oktober, og skal kunne linkes til European Champions som også kommer før jul slik at man har både managermulighet og spillemulighet. Det tredje som kommer før jul er spillet om de rødkledde fra Manchester. Manchester United - League Champions kommer fra Krisalis og man skal se det ovenfra og ned. Høres ut som Kick Off eller Sensible Soccer. Da er spørsmålet fra oss, når kommer det et spill om de fantastiske rødkledde fra Anfield Road i Liverpool?



Digital Image Design

ser ut til å ha skrinlagt den vanlige Amigaen. Deres to nye spill TFX og Inferno kommer bare til Amiga 1200/4000 og CD32. TFX er en flysimulator der DID har fått eksperthjelp fra professorer på Princeton og Glasgow University. 128 farger og en utrolig fart er noe av det som skal være trekkplasterne på TFX. Inferno skal være en videreføring av Epic, men med utallige ganger bedre grafikk og hastighet. Og med personligheter, musikk og bakgrunn som ville gått rett hjem i Hollywood kan vi nok regne med at DID gjør det bra. Regn med Inferno før nyttår og TFX i begynnelsen av 94.

NASCAR

er et spill vi skal komme nærmere tilbake til i desember- nummeret av AmigaForum. Det er et spill basert på den utrolig populære sporten 'over there', Stock Car Racing. GameTek har også andre ting på gang. Batman Returns og Humasn 2 skal komme rundt årskiftet.

CD 32

Det er utvilsomt en mengde nyheter på vei til CD32. Her skal vi gi dere informasjon om noen av disse nyhetene.

Jim Sachs

er en av Amigaens legender fra mange år tilbake. Han returnerer til CD32-plattformen for å lage Defender of the Crown II. Forskjellen fra eneren er ikke så fryktelig stor, men hovedpoenget går ut på at man må samle isammen £20.000 slik at man kan få løslatt Kong Richard som er i fangenskap gos Leopold av Østrike. Da er det bare å sette ut igjen for å erobre land, plyndre slott, holde turneringer og redde jomfruer i nød. Dette skal visstnok bli ett virkelig internasjonelt spill der man kan velge mellom fem forskjellige språk, og alt på samme disk. Dette er imponerende med tanke på at det er brukt profesjonelle skuespillere til å lese in all teksten. Ventes i slutten av oktober.

1869 og Whales Woyage

er spill fra Flair Software som etter all sannsynlighet skal slippes til CD32 i begynnelsen av november. Men først skal de gjennom en alvorig forbedring. Andre ting Flair kan by på etterhvert er Genesis, som visstnok skal være et enormt adventure-spill med masse digitaliserte bilder og levende bilder. Det blir ifølge Flair så stort at det ikke er noen mulighet til å ha det på disk. Virker lovende.

Renegade Software

kommer ut med to av sine største slagere før jul. Sensible Soccer og Chaos Engine er de to som er ventet. Chaos Enigine skal ha digitalisert tale, ny musikk og selvfølgelig 256 farger. Dette skal komme en uke før jul, mens Sensible Soccer er ventet i slutten av oktober. Desverre uten en masse forbedringer, men fotballspillet er såpass bra i seg selv at det for man vel leve med.

Gremlin Graphics

har lagt store planer for den nye maskinen. De har planlagt masse konverteringer til CD32-formatet i tillegg til nye spill. Blant annet skal 1200-versjonen av Zool legges over, men med mer grafikk, blant annet i

form av en utrolig stilig ray-tracet intro. Bilspillene i Lotus-trilogien skal alle legges sammen på en CD, men uheldigvis uten alvorlige forandringer. Ellers kommer et nytt Star Trek spill, K240, Hero Quest II: Legacy of Soracil, Litil Divil, Premier Manager og Zool 2.

Bullfrog

er uten tvil det softwarehuset som har mest spennende prosjekter på gang. De har lovet å bruke den nye 'chunky-to-planar'-chipen som er i CD32 for å få raskere og bedre grafikk. I Creation og Magic Carpet tar de i bruk denne teknikken til å lage spill som er utrolig virkelighets-nære med fraktal-grafikk. I Creation er man under vannet og ser alt fra første-persons perspektiv. Man svømmer gjennom vannet med fisker og andre dyr rundt seg. Alt ser skremmende virkelig ut. Litt mer fantasi kan ventes i Magic Carpet, der man flyr rundt på et magisk teppe for å slåss mot all verdens fryktelige monstere. I tillegg gjør naturen det den kan for å bringe spilleren ut av balanse med stormangrep og lynnedslag. Syndicate får en alvorlig ansiktsløftning og kommer til CD32 helt i slutten av november. Den skal da ha samme grafikk som PC-versjonen og i tillegg mange nye ting som ikke kunne tas med på diskett-versjonen. Blant annet rotasjon av perspektivet man ser fra!

Krisalis

har lekt med ideen om å putte på ny grafikk i Soccer Kid og har nå gitt uttrykk for at de slutten av november kommer med en CD-versjon av spillet. Soccer Kid skal virkelig bruke CDen til sine ytterste grenser, med fjernsynskvalitets tegnefilm og bedre lyd. Sabre Team som var et av de første spillene som ble testet i AmigaForum skal også komme i ny CD32 pakning med en masse nye brett og nye animerte sekvenser i tillegg til digitalisert tale.

Lost Worlds

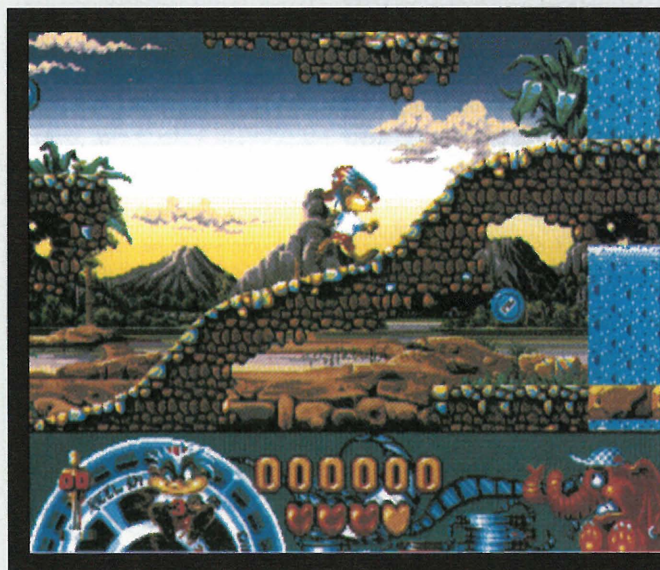
Allikevel er det det ikke så altfor kjente Mirage som står for noe av det mest spennende, utover det Bullfrog har å vise frem. Rise of the Robots og Return to the Lost World skal komme i løpet av 1994 og ser ut til å benytte grafikk som ikke har vært sett i noe Amiga-spill før. Masse 3D grafikk i virkelig god kvalitet med et veldig interessant "plot" er noe av det man kan se frem til.

Team 17

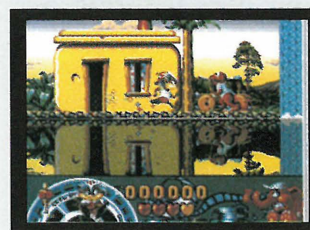
har selvfølgelig masse på gang. Ny versjon av Body Blows samt Alien Breed 2 skal komme i begynnelsen av 1994. Vel - dette var alt vi fikk plass til av CD32-nyheter. Det blir flere neste måned - med bilder!

Oscar CD32

Her er en testen av et av de to spillene som følger med CD32 når man kjøper maskinen - Oscar. Og dersom fantastisk grafikk, utrolig gameplay og glimrende musikk er noe for deg bør du absolutt lese videre.



Spillet Oscar er utrolig likt Trolls som ble testet i Happy Hour denne måneden, så det kom ikke som noen overraskelse på meg at Flair Software sto bak begge titlene. For skjellen på spillene ligger først og fremst i bakgrunnshistorien. Der man i Trolls skal gå rundt å lete etter små troll for å bringe disse i sikkerhet skal man i Oscar jakte etter små Oscar-statuetter som er plassert rundt omkring. Alt er basert rundt filmverdenen. Man skal styre Oscar gjennom syv forskjellige filminnspillings-miljøer for å finne disse forsvunnede statuettene. På hvert sett er det tre akter man må gjennom for å kunne bevege seg til det neste settet. Her er det nok å velge mellom for alle. Dersom



skrekkfilmer er noe som faller i smak kan man stikke innom skrekkfilm-settet der man møter personligheter som Frankenstein og Dracula. Eller om dinosaurer er tingen har man settet, Jurassic Pranks der det harseleres med Steven Spielbergs kjempesuksess, Jurassic Park (You're a sick park).

Grafikken er helt utrolig og alle de 256 fargene er brukt til ytterste grense. Fargerike og detaljfulle bakgrunner spritet opp med store flotte figurer gjør dette til noe av det beste vi har testet her i redaksjonen. Oscar er spillet som ser ut som det er tatt rett ut fra spillehallen nede i sentrum. At lydeffektene og musikken ikke bærer preg av vanlig Amiga gjør heller ikke noe. Her er det meste veldig gjennomført og det er faktisk veldig lite som minner om Amiga i dette spillet i det hele tatt. Det virker mer som en av de fantastiske titlene som til stadighet slippes til Sega eller Nintendo, men endelig er det Amigaen det har kommet en slik liten figur til. Det eneste som mangler nå er den økonomiske ryggraden som trengs for å profilere Oscar som selve spillet til CD32, og det er det tvilsomt at Commodore har. For se hvordan Sonic og Super Mario har hjulpet henholdsvis Sega og Nintendo til suksess. Det er vel også grunn til å tvile på at Flair hjelper Commodore ved å ikke slippe Oscar på andre formater.
Flair er interessert i å tjene penger og det er utvilsomt et stort marked på både PC- og konsollsiden. Så Commodore må nok ut med en masse penger for å hindre at dette skjer, og det har sannsynligvis Commodore hverken mulighet eller lyst til.

Oscar er som Trolls fylt med godsaker som kan samles opp. Yo-yo'en kan samles opp for å brukes som våpen eller liane. Man kan nemlig med litt trening svinge seg fra plattform til plattform og dette er til tider helt nødvendig dersom man skal komme seg videre i spillet. Ellers så har vi de samme tingene som i Trolls, vinger, støvler, skjold og masse mer. Man kan også støte bortpå bokstaver som ligger strødd. Disse former enten ordet BOGUS eller BONUS. Bonus er vel enkelt å forstå, her skal man samle opp så mye poeng som mulig før tiden går ut. Bogus er det værre med. Her får man beskjed om å finne et par ting og dersom dette ikke gjøres før tiden er ute mister man ett liv.

Flair Software har startet en trend som er nødvendig for å sikre suksess til CD32. Selv om mange der ute sitter å venter på fantastiske interaktive filmer er det først og fremst gjennom plattform-spill at suksessen kommer. Se på Sega og Nintendo, det er ikke de store adventure-spillene som har tatt av her. Målgruppen er mindreårig og disse vil gjerne ha lettforståelige plattformspill med søt grafikk. Dette har nå kommet og vi får virkelig håpe at det kommer fler.

Oscar

+ Glitrende grafikk som overgår alt som tidligere har vært vist på noen Amiga. Gode lydeffekter med tale. Artig plattformspill!

− Ingenting....!

Oscar følger med CD32, sammen med spillet Diggers. Testet av Marius Røstad

Global Gladiators

Sug tak i dressingpistolen og bli med Mick og Mack på et halsbrekkende eventyr gjennom fire verdener. Slik lyder altså oppfordringen på omslaget, hvor vi også får se noen bilder fra dette tilsynelatende artige spillet. Og hva er vel bedre tilbehør til et morsomt spill enn mat?



Hvis du har et talent når det gjelder å løpe rundt i en slimete verden og sprute sennep i øst og vest, er Global Gladiators noe for deg.

Denne gangen ble det, i mangel av noe bedre, rett-i-koppen suppe. Suppen satt jeg i halsen da åpningssekvensen kom. Musikken er ikke en Amiga verdig, og en rykkende movie-scroller prøver tappert å formidle hvem som står bak mesterverket. Denne nedslående åpningen la en demper på entusiasmen. I menyen står valget mellom å starte eventyret eller å foreta noen justeringer i options-menyen; jeg valgte det siste. Her kan man regulere antall liv fra tre til fem, og dessuten om en vil være Mick eller Mack (den mest markante forskjellen mellom disse er fargen på genseren!). En annen noe mer utradisjonell mulighet består i høre på hver enkelt melodi og lydeffekt, i alt 70! Det var dessverre bare å konstatere at musikken var like givende som et tomt kjøleskap. Med en viss skepsis var det på tide å prøve spillet.



På tross av en forglemmelig åpning på spillet, ble det skjeve inntrykket nå rettet kraftig opp. Grafikken er skikkelig artig og godt tegnet, noe som i mine øyne redder dette spillet fra slakt. I et høyt tempo er altså oppgaven å raske med seg et visst antall roterende M'er og finne Ronald McDonald før tiden renner ut. Disse M'ene er de samme som en ikke ukjent hamburgerkjede har i logoen sin, og det er også McDonald's som står som sponsor for spillet. I et utall grusomme monstre (les kemnere) har som sin eneste oppgave her i livet å gjøre dette vanskelig, og berøring av disse koster en viss mengde dyrebar energi. Disse uhyrene kan du effektivt ta knekken på med din tilintetgjørende patenterte dressingpistol. I dette farsfylte spillet skader man seg ikke i et fall etter et av de rekordhøye hoppene, så det er bare å suse avgårde. Det er også i den sammenheng at vi støter på nok en begrensning i dette spillet. En svak scroller-rutine gjør spillet noe uoversiktelig når man hopper, hvilket er irriterende, da man som oftest lander rett i fanget på et fryktelig uhyre. Mot slutten av hver level møter vi en uvanlig blodfattig og fargeløs utgave av Ronald McDonald. Med robotbevegleser og hårfasong som en forlatt maurtue virker han underlig malplassert. Dersom du nå har plukket med deg nok M'er, sender Ronald deg avsted til bonusbrettet. Oppgaven her er å ta imot søppel og putte det i riktig søppelkasse med tanke på resirkulering, dette uten at noe lander på bakken. En plundrete affære som ikke gjorde meg søkkrik på poeng. Spillet vitner ikke om noen grensesprengende fantasi fra produsentens side, og hopp-skyt konseptet fortoner seg ettehvert noe ensformig. Spillet, som er på to disker, fungerer med ekstra drive og krever minst en megabyte minne. Det er ikke mulig få installert dette på hardisk, men kort loadetid og lite diskbytting gjør dette unødvendig. En svakhet er at spillet ikke virker på Amigas flaggskip, A4000. Den enkle og lettfattelige manualen forteller det du ville funnet ut etter 10 minutters spilling.



+ Artig og detaljrik grafikk, ihvertfall nå man kom til selve spillet. Det var lite venting og ikke noe særlig loading. Ikke noen avansert passordbeskyttelse gjorde også sitt til for at det ikke ble en dårligere karakter.

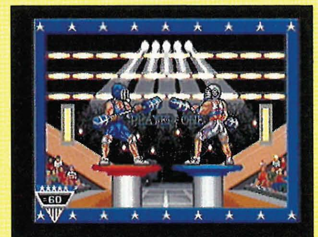
− Selv med mitt medfødte talent for slike spill, ble dette litt vanskelig og burde vært utstyrt med flere vanskelighetsgrader. Spillet blir en smule ensformig og musikken er ikke av den typen man setter opp i Oslo Konserthus.

Utlånt av Arctic Software Club, der det koster kr. 319,-
Testet av Christian Mørdre

American Gladiators

Du er ikke fullt så bred som en dampveivals. Nesen din er flat som et frimerke og på bredde med et skojern. Lårmusklaturen din ville ha holdt en elefant oppreist. Kroppen din har mer muskler enn resten av slekten din har til sammen, og utenpå har du verdens minste singlet. Du er en American Gladiator!

Bakgrunnen for dette spillet er den actionfylte TV-serien ved samme navn, som er uhyggelig populær over dammen. Der blir muskelbuntene satt på en rekke knallharde fysiske prøver hvor det som oftest er tiden som avgjør hvem som vinner. Spillet følger de samme reglene som TV-serien, og vi kjemper mot de samme 10 gladiatorene som opptrer der. Vel, så får vi se hva alle musklene deres duger til mot min nedsunkne brystkasse. Utstyrt med en tennisball-skytende luftkanon skal man i første øvelse skyte på en blink som den andre gladiatoren har med seg, mens motstanderen skyter som besatt på den tilsvarende blinken du bærer med deg. Noen skytter har jeg imidlertid aldri vært så dette avgjøres raskt i min disfavør.
Etter en noe lang loading er neste øvelse klar. Målet er nå å slå i hjel mostanderen med noe som ligner en diger Q-tips, men som ifølge



manualen er dødelige vatterte jernstenger. Etter å ha delt ut et par solide svingslag må gladiatoren se sin overmann, og motivasjonen min er igjen på topp før neste øvelse.
Her får vi melding om å være levende kanonkule. I beste Tarzan stil skal du kaste deg utfor et stup mens du henger i en liane. Så skal man altså forme seg som en kule, for så å dulte til en diger gladiator som står ned på bakken et sted. Dersom man nå har gjort alt riktig skal altså motstanderen gå i bakken. Den muskelbunten jeg møtte, stod imidlertid like fjellstøtt hele tiden, og slukøret var det bare å innse at jeg nok trenger mere trening. Veggklatring er den femte øvelsen i American Gladiators. Mens jeg famlet

rundt, cirka en halv meter over bakken, formelig løp mostandren opp veggen. Denne øvelsen krever en del trening og strategiske lyspunkt for å vinne, hvilket jeg for øyeblikket ikke har. Neste øvelse foregår inne i en diger metallkule. Hensikten er å trille sin kule opp på noen platåer, hvor man utløser noen poenggivende ventiler. Dessverre er det andre kuler på banen som har fått i oppgave å dytte deg vekk fra disse platåene, og disse blir riktig irriterende i lengden. Øvelsen er plundrete og langsom, så det er like greit å hoppe til neste. Med utgangspunkt i en blanding av standard basketball og Speedball skal man her skubbe seg vei for å få ballen i kurven. Det er i alt fem kurver som er godt bevoktet av de vanlige gorillaene, og etter hver scoring må man hente en ny ball. Siste øvelse har det treffende navnet "Eliminator", og det er akkurat hva den gjør med joysticken. I den brutale hinderløpyen skjer bevegelsene ved å riste joysticken fordervet i alle retninger, så strategi blir det så som så med. Hånden min føltes nå som den hadde vært på omvisning i en sementblander så avlsutningen av spillet var kjærkommen. Oppgjørets time var kommet, og det var bare å konstatere et forsmedelig tap ovenfor de langt bedre gladiatorene.
Spillet foregår hele tiden mot en annen. Dette kan enten være computeren eller en kamerat avhengig av om man velger turnering elle en-mot-en. Turneringsalternativet tillater 8 spillere å delta. Spillet som er på 3 disker kan ikke installeres på harddisk og fungerer ikke på 4000 hvilket må sies å være en heller pinlig svakhet nå for tiden. Grafikken sprenger ingen grenser, men er likevel godkjen. Musikken er heller ikke noe en nynner på i dagevis, da den er lite variert. Manualen er lettfattelig og grei, og inneholder bl.a. bakrgrunns-historien til de ulike gladiatorene. Ingen matematikere og fysikere blant dem....Pussig..



American Gladiators

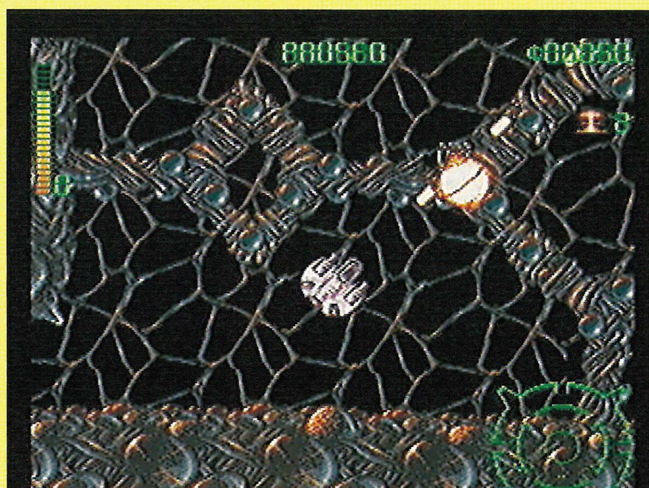
+ Fin variasjon i spillet og en masse forskjellige intelligente øvelser å velge mellom. Godkjent grafikk og en grei, lettfattelig manual.

− Det tar en hel evighet og loade inn og en masse dødtid underveis trekker ned. Musikken er ikke det mest inspirerende vi har hørt i redaksjonen det siste året.

Utlånt av Arctic Software Club der det koster kr. 315,-
Testet av Christian Mørdre

Blastar

3 Megabytes med fargerik grafikk, 800 Kilobyte med techno trance musikk, 200 Kilobyte med naturtro lydeffekter, hundrevis av intelligente fiender og state-of-the-art monster kontroll (hva nå det betyr) er det Core Design tilbyr i sitt nye skytespill, Blastar.



Her kjører vi rundt omkring over en pulserende masse, omgitt av en haug med mer eller mindre "intelligente" skapninger.

Xenon II - Megablast er spillet jeg regner som kongen innen shoot-em-up genren. At Core Design har blitt inspirert av grafikken i Xenon II er lett å se, for de har den samme fargebruken på bakgrunnen som Bitmap Brothers har. Men her slutter også likheten. For der man i Xenon II styrer skipet ditt oppover et uendelig langt brett mot horder av fryktelige uhyrer, bestemmer man i Blastar selv hvor man vil dra. Det er nemlig et kjempebrett som strekker seg i alle retninger man beveger seg på i Core Designs nyeste. Dette er hoveddelen av spillet, men etterhvert kommer man også til store slemme monstere som gjemmer seg andre steder og disse må tas hånd om på andre måter. Blant annet ved at man flyr innover i skjermen og at man har et digert uhyre foran seg som man må ta knekken på. Variasjon er det altså nok av i Blastar.

Året er 1997 og menneskene har laget en mengde store krigsskip som svever rundt ute i rommet for å passe på vår lille klode. M.A.T.R.A er en av disse kampstasjonene og er akkurat på vei ut av jordatmosfæren for å undersøke et par merkelige signaler som har blitt oppdaget av forskningsstasjoner over hele kloden i den siste tiden. Uten advarsel åpnes det en port inn til en annen dimensjon, og ut derfra kommer det tre rom-øyer som umiddelbart blir oppdaget av M.A.T.R.As sensorer. Blastar, det lille kampskipet blir slynget ut i rommet før man får summet seg, for å undersøke disse øyene. At man like etter ser at M.A.T.R.A blir sprengt i filler av disse tre store motstandere hjelper ikke akkurat på moralen, men man vet at det eneste som kan stoppe disse øyene fra å ødelegge jorden er dette lille skipet.

Derfra er det bare å kjøre gjennom tolv nivåer før man er ferdig. Lett, tenker du kanskje, med tanke på at det bare er tolv nivåer, men da kan jeg fortelle at det er j.. lig vanskelig. Det tok år og dag før jeg i det hele tatt kom meg forbi de to første nivåene. Men med en god porsjon tålmodighet og ikke minst flaks klarte jeg da å karre meg gjennom. At maskinen og skjermen måtte tåle diverse slag, spark og ukvemsord er bare noe man må regne med i kampens hete.

Noe jeg savner i spillet er derfor en lettere vanskelighetsgrad. For selv om man kan velge mellom 'Normal' og 'Hard' er det mer enn vanskelig nok på det 'Normale' nivået. Det kommer monstere fra alle kanter og alle disse har en eneste oppgave programmert inn i sine primitive hjerner. Drep!

Shoot-em-up spill er ikke kjent for å være de mest avanserte spillene, og Blastar er ikke noe unntak. Det er kanskje derfor Core Design har nøyd seg med å trykke bruksanvisningen på baksiden av en plakat. Ikke nok med det, på denne plakaten er det bruksanvisning på 4 forskjellig språk. Spørsmålet er, hvor mye intelligens kreves det for å putte inn tre disketter inn i diskettstasjonen og trykke på knappen for å skyte? Uten å fornærme noen vil jeg hevde at en IQ på 50 vil holde.

Det er i innledningen til denne testen summert opp diverse ting Core Design hevder at er med i spillet. Fantastisk lyd og grafikk, i tillegg til fantastisk intelligente monstre. Nå kunne jeg godt tenkt meg disse monstere uten intelligens i det hele tatt, med tanke på at det da kanskje hadde vært mulig å kjøre igjennom spillet i løpet av en måned. Jeg kan bekrefte at grafikken er glimrende og uansett om du liker techno trance musikk så gir ihvertfall musikken deg et adrenalin-kick slik at du utvilsomt lever deg inn i spillet.

Det trengs en hel megabyte med minne for å kjøre dette spillet, men er det noen der ute som ikke har det? Ellers så kan jeg fortelle at samme hvilken maskin du har fungerer spillet, med unntak av CD32. Nå hevdet jeg at Xenon II er kongen over denne typen spill, men selv om dere har det er ikke det noen grunn til å ikke anskaffe seg Blastar. Her er det nemlig en helt annen måte man spiller på. Og de fleste begynner vel kanskje å bli lei av Xenon II nå, det har jo vært ute en del år nå.



Blastar

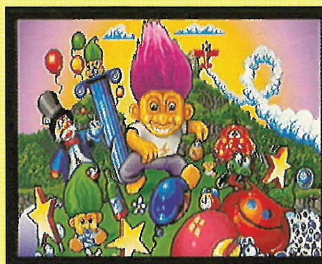
+ En grafikk som sprenger grenser og musikk som sprenger trommehinner. Masse muligheter og forskjellige monstere. Varer veldig lenge.

− Grusomt vanskelig og en dårlig manual.

Utlånt av Arctic Software Club der det koster kr. 319,-
Testet av Marius Røstad

Trolls

Dere har vel alle sett de små trollene som har vært så populære blant barn de siste årene. Faktisk så er det fler enn barna i nabolaget som har likt dem. TV3 ble så forelsket i disse små krabatene at de tok de i bruk ved sin valgdekning. Når slikt skjer er det vel ingen overraskelse at det også kommer et spill basert på trollene.



Forestill deg en liten landsby, som ligger hverken her eller der. Den hører ikke til i noen spesiell tidsalder. Tenk deg fugler som flyr gjennom gyldne skyer som svever over høye fjell av diamant. Sølvfarget snø som snor seg neg gjennom dalene og fossefallet langt vekke som viser merkelige mønstere og skapninger. Tenk deg lange sandstrender der vannet har en temperatur på 26 grader og fat på fat med gyldent øl og horder med nakne dam....... Det får holde før fantasien løper helt løpsk her jeg sitter.

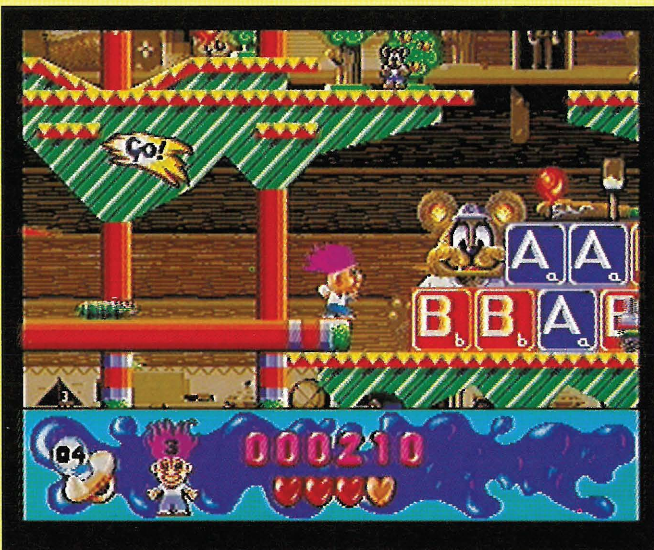
Tilbake til spillet. I utkanten av den ovennevnte står det en ensom hytte og et skilt over døren forteller at her holder byens leketøymaker til. Det nærmer seg slutten på nok en hard dag og den gamle mannen ser på klokken. Den drar seg mot midnatt og det er på tide å gå til sengs. Plutselig får han øye på det lille trollet som han fikk av den lille gutten for et par år siden i bytte mot en nylagd leke. Han syntes så tydelig trollet beveget på seg, men finner etterhvert ut at det må ha vært lyset som har spilt ham et lite puss. Han stabler seg inn på soverommet og før mange minutter har gått, er han i dyp søvn. Sekunder senere slår klokken i oppholdsrommet tolv slag og merkelige lys og skygger brer seg utover rommet. Samtidig stopper snøen å falle utenfor og klokken slutter å slå. En merkelig knirkelyd kan høres svakt, og plutselig åpner det lille trollet sitt venstre øye sakte. Det begynner å puste for første gang og plutselig er det fullt av liv. Det hopper bortover peishyllen der det har sittet stille i flere år nå. Et magisk rom kommer til syne, med en masse åpne dører som formelig roper på trollet. En stemme forteller stille og rolig at det er hit det lille trollet skal for å bli en virkelig helt før natten er omme. Det skal finne forsvunnede baby-troll for så å bringe dem i sikkerhet. Vår lille helt liker tanken på å være helt, og hopper inn i den første døren.



ikke kan lagre posisjonen. Dette er frustrerende da man etter å ha spilt i timesvis sannsynligvis ikke er mer enn en fjerdedel av veien og kanskje trenger maskinen til noe annet. En liten passordmulighet hadde hjulpet utrolig.

Spillet er ellers meget artig å spille, med en masse lydeffekter som spriter opp følelsen. Spillet fungerer på A1200 og A4000. Det kan ikke installeres på harddisk, men det trengs heller ikke da disksystemet er godt nok i seg selv. I dette nummeret har vi også testet Oscar til den nye CD-boksen fra Commodore. Dette er så godt som helt likt Trolls, bortsett fra artigere grafikk og musikk.

Oscar skal også dukke opp i en vanlig AGA-versjon i løpet av vinteren og det kan lønne seg å vente på dette.



Trolls fra Flair Software har vært på markedet en stund nå, men det er bare nå i det siste at AGA-eiere har fått sjansen til å se dette artige spillet. Det er et helt standard plattformspill der man skal løpe rundt på forskjellige nivåer for å samle opp småting. Hovedpoenget er å samle opp ett visst antall små troll før man kan begi seg inn i en ny dør. Og dører er det nok av. Både av vanlige dører til vanlige brett og av de litt mer spesielle som gir adgang til bonusbrettene. Men her kan man bare komme inn dersom man har kjørt gjennom et vanlig brett først.

Utover de små trollene som skal plukkes opp er det en rekke andre ting som kan tas i bruk. Yo-yo'en er den viktigste tingen av det som ligger spredt omkring. Denne kan brukes til å fjerne vegger eller for å svinge seg fra plattform til plattform. De andre tingene er alt fra sko, til vinger og øl. Disse medfører skifte av hårfarge og av oppførsel. For eksempel gjør ølglasset bevegelsene til trollet litt ukontrollerbare.

Det er sju forskjellige brett man skal gjennom i tillegg til bonus-brettene. Her er det den største forskjellen fra standard-versjonen åpenbarer seg. Grafikken har mange flere farger og det virker som det skjer mye mer på brettene. Det største problemet man støter på i Trolls er det faktum at man



Trolls
1200



Grafikken er virkelig bra, noe som skulle bare mangle med tanke på at de har 256 farger å rutte med. Lydeffektene og sound tracket følger opp i beste Flair-stil.



Trenger sårt en lagre-mulighet (eventuelt passord) fordi det er så godt som umulig å kjøre igjennom på en dag.

Utlånt av: Arctic Software Club der det koster kr. 319,-
Testet av: Marius Røstad

BLI NASJONAL MESTER I

GOAL!

I LØPET AV VÅREN 1994 HAR DU MULIGHET TIL Å VISE HVOR GOD DU ER I NORGES STØRSTE FOTBALLTURNERING FOR AMIGA FREAKS OG PC FREAKS!

Hvem kan delta?

Alle kan være med, og tror du at du er en god "Gameplayer", er dette turneringen du vil møte utfordringen i.

Hvor kan du spille?

Turneringen vil foregå i de fleste av landets spillbutikker i tidsrommet januar -94 og frem til sommeren -94.

Hvordan spille?

Turneringen vil foregå etter utslagsmetoden hvor vinneren av hver kamp går videre. Konkurranseregler og all nødvendig informasjon vil bli tilsendt alle påmeldte deltagere.

Hva kan du vinne?

Alle som deltar vil få tilleggsdisketten til spillet GOAL. I tillegg er det satt opp mange spill-premier fra Virgin, og hovedpremien er en stor overraskelse fra Virgin og Software-Huset til en verdi av kr. 10.000,-!

Påmelding!

Skriv til Software-Huset AS, Drengsrudbekken 31, 1370 ASKER, eller du kan ta kontakt med din nærmeste spillforretning. Påmeldingsfristen er 31. desember 1993. Meld deg på I DAG!





Fotballspillet Goal har alt du trenger og ønsker i et fotballspill, og finnes nå i norsk versjon! Du har et stort utvalg av kjente spillere, og du er din egen "Drillo" som kan sette sammen drømmelaget ditt. Den fantastiske grafikken gir deg god oversikt over banen, og lyden gjengir den herlige atmosfæren på et fotballkamp. Hør brølet fra tribunen! Du har presis kontroll over cornere, innkast og frispark, og du kan få se høydepunktene i langsom kino - og lagre dem for senere nytelse. Med Goal! er du sikret topp fotballunderholdning i lang tid fremover!

Konkurransen arrangeres i samarbeid med bladet TEKNO

DISTRIBUTØR I NORGE:



SOFTWARE HUSET AS

Drengsrudbekken 31, 1370 Asker
Ordretelefon: 66 90 08 10, Telefax: 66 90 08 18

Soccer kid

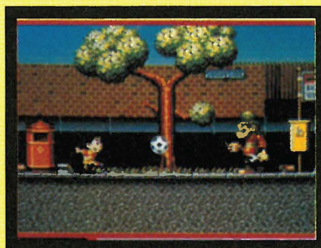
At det lages originale spill ennå, er det nyeste spillet fra Krisalis bevis på. Soccer Kid er et fotballspill, men ikke i på samme måte som det vi vanligvis forbinder med fotballspill. Dette er nemlig et plattformspill der man bruker fotballen til å samle opp ting, og for å fjerne fiender.

Det er under et år til det neste verdensesterskapet i Fotball går av stabelen. Som dere vet er det bare et under som kan gjøre at ikke Norge kommer til USA i juni/juli neste år. Og når de er der er det vel lite trolig at pokalen forsvinner på finaledagen i denne prestisjefylte turneringen, men det er ihvertfall det som skjer i spillet Soccer Kid. På finaledagen i Fotball-VM 1994 i USA sitter det tusenvis av mennesker på tribunene som venter på at dommeren skal blåse i gang kampen.
Flere millioner kilometer ut i rommet, langt over planeten Jorden, sitter rompiraten Scab i sitt romskip for å lete etter en pokal med stor betydning som han kan putte i samlingen sin. Plutsleig faller et mørkt teppe over arenaen og Scabs romskip kommer til syne. En hel verden er lamslått av synet da pokalen forsvinner. Sekunder sendere er romskipet på vei ut av jordatmosfæren, da det overraskende kolliderer med en asteroide. Pokalen blir knust i fem biter som detter ned mot jorden igjen. Hver bit faller ned på en forskjellig del av jordkloden. Soccer Kid som er en av de mange som hadde benket seg foran TV'en for å se finalen mellom Norge og Brasil (man kan jo håpe, eller?) bestemmer seg der og da for at han skal redde de fem bitene i pokalen.

Det er her du starter. Som Soccer Kid skal du ta deg gjennom tre brett i fem forskjellige land. Nemlig England, Italia, Russland, Japan og til slutt USA. Med deg på veien har du et uendelig antall baller som du kan bruke til å få vekk syklister som ikke bryr seg døyten om de sykler ned en stakkars liten gutt eller en pizzakastende kelner. Målet er som sagt å finne de fem delene av pokalen og dette gjøres ved at man i løpet av ett av de tre brettene i et land finner elleve fotballkort. Da får man sjansen til å prøve seg på bonusbrettet der man forsøke å finne den ene delen av pokalen. Man har en tidsfrist på å samle femti ting før man kan finne pokalbiten under en diger blinkende pil. Men man har dårlig tid så her kan det lønne seg å passe klokka.

Det eneste negative jeg kan komme på i dette spillet er at kopibeskyttelsen er grusom. Når man starter spillet kommer det frem tre bilder som er lik en serie bilder på en av sidene i den tjuefire sider lange manualen. At det ikke er mulig å installere de fire diskettene på harddisk er også et lite negativt trekk, men på grunn av at det er lite diskettbytting så får vi heller la det passere i stillhet.

Grafikken i spillet er nydelig, og en artig liten intro setter spilleren raskt inn i historien. Lyden er også meget



bra og lydeffektene er av veldig høy kvalitet. Det er også med et opplæringsbrett der man blir vist hvordan man styrer vår lille venn. Spillet er det beste plattformspillet jeg har testet på en lang stund og kommer helt klart til å tas frem både nå og da for litt moro.



Soccer Kid

+ Veldig morsomt å spille og med grafikken som er meget fargerik og oversiktlig er dette helt klart et av de beste plattformspillene jeg har vært borti den siste tiden. Bra musikk og godt diskettsystem.

− Grusom kopibeskyttelse som med enkelhet kunne vært laget mye lettere, men samtidig like effektiv. Kan ikke installeres på harddisk og fungerer ikke på A4000.

Utlånt av: Arctic Software Club der det koster kr. 349,-
Testet av: Marius Røstad

One Step Beyond

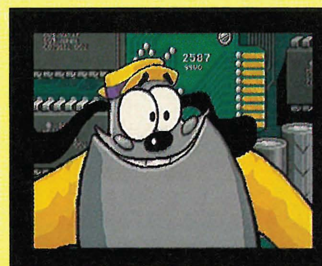
One Step Beyond er et av de to 'budget'-spillene (se til høyre) vi tester i november-nummeret. Dere som husker Push-Over som kom for et år eller to tilbake, kommer nok sikkert til å gjenkjenne noen ideer, for spillene er uhyggelig like hverandre.

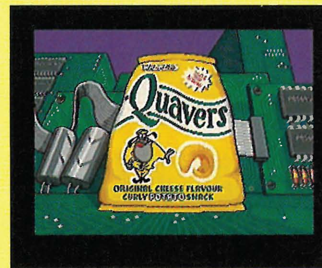
Spillet handler om Colin Curly som en mørk og stormfull natt setter seg ned for å spille sitt favorittspill, Push-Over. Samtidig trenger han selvfølgelig næring, og hva er vel da mer naturlig for ham enn hans favoritt-snack, Quavers. Langt om lenge kommer Colin til det hundrede og siste brettet. Samtidig åpner han sin siste pakke Quavers, og som skjebnen vil ha det til skjer to utrolige ting samtidig. Colin putter den siste biten Quavers i munnen i samme sekund som spillet er over. Denne kombinasjonen resulterer i at Colin blir digitalisert og puttet inn i maskinen sin.

Det er her du tar over, som en hjelp til Colin som nå må hoppe fra plattform til plattform gjennom et enormt antall nivåer. Her begynner man som i Push-Over med lette oppgaver som stimulerer koordinerings- og konsentrasjons-evnen til de hardere oppgaver som stimulerer volds- og frustrasjons-evnen. Og jeg kan love at kommer etterhvert. Poenget i spillet er å jobbe seg gjennom alle disse nivåene for at Colin skal få komme tilbake til den virkelige verden.

På disse nivåene skal man lukke alle plattformene på nivået før man hopper inn i en tom Quavers pose. Plattformene lukkes når man hopper vekk fra dem, bortsett fra om det er en av de spesielle plattformene. Disse kan for eksempel lukke alle plattformene på samme rad, eller de som bare lukker seg når man har hoppet på de i riktig rekkefølge. Det er mye å passe på før man kan ta steget inn i Quavers-posen.

Dette er spill som appelerer til alle. Uansett om det er far som ikke har det minste greie på data eller om det er bestemor som trenger avveksling fra kryssordet. Det er utrolig moro å spille et slikt spill for det føles som om man virkelig bruker hjernen istedenfor å bare bruke fingeren til å trykke på knappen. De små grå jobber virkelig på spreng for å finne løsningen på nivået man holder på med. Det er to disketter, som ikke kan installeres på harddisk, men det er likevel unødvendig da man bare bytter diskett en gang. Det trengs minimum en megabyte for å få spillet til å virke, og spillet fungerer på alt fra A500 til





A4000, ihvertfall i følge manualen. Vi støtte imidlertid på problemer da det skulle testes på en A2000/GVP SCSI II kort. Forsikre dere om at det fungerer på deres egen maskin før dere kjøper det. Det bør ihvertfall kjøpes for dette har en en lav pris til å være et så glimrende spill.



One step beyond

+ Glimrende puzzle-game med stigende vanskelighetsgrad. Tilfredstiller konsentrasjonsevnen og oppfordrer til bruk av de små grå. Bra passordsystem for valg av startnivå. God valuta for pengene.

− Grafikken kunne vært gjort litt mer ut av. Kunne vært større, for med litt trening og tålmodighet kjøres det gjennom på et par dager.

Utlånt av Arctic Software Club der det koster kr. 319,-
Testet av Marius Røstad

F17 Challenge

Dette er det andre såkalte 'budget-game' vi tester her i Happy Hour. Etter kjempesuksesser som SuperForg og Project X kommer Team 17 nå med et Formel 1 spill. Og det beste er prisen som ligger på litt over 200 kroner.



F17 Challenge er tittelen på det nyeste spillet fra Team 17 som egentlig skulle hete F1 Challenge. Det hadde gitt mer mening enn F17 Challenge. Man skulle jo tro spillet var en flysimulator. Grunnen til navnebyttet på spillet er at Domark har kjøpt rettigheten til F1 navnet, noe vi skrev om i bladet for et par måneder siden...

Det eneste som gjør at dette spillet kan gjenkjennes som et lavprisspill er esken det ligger i og manualen som følger med. I motsetning til fullpris-spillenes kjempeesker og fargerike manualer kommer F17 Challenge i en liten eske som er under en fjerdedel så stor som standarden. Manualen er ikke på flere hundre sider med masse fargerike bilder, men derimot et lite hefte på tolv sider uten bilder, og for å illustrere dette enda bedre så kan jeg fortelle at det i de tolv sidene er instruksjoner til spillet på Engelsk, Tysk, Fransk og Italiensk. Det vil si tre sider innføring pr språk. Men det holder, spillet er så lett å komme seg inn i at man egentlig ikke hadde trengt en manual.

Selve spillet har funksjoner, grafikk og lyd som sidestiller det med spill som Lotus III og andre bilspill som har kommet de siste årene. Poenget i spillet er at man skal kjøre lengst mulig på kortest mulig tid. Da står man på toppen av seierspallen og tar med seg verdifulle poeng i kampen om sammenlagtseieren i verdenscupen. Dersom man ikke tar seg tid til å kjøre gjennom alle banene i Cupen har man muligheten til å velge en av de seksten banene for å prøve seg. Eller så kan man ta en treningsrunde på en vanskelig bane med eller uten motstandere. Det er fire biler man kan velge mellom, som hver har sine svakheter og fordeler. Som i alle slike spill har man også muligheten til å velge mellom automatisk og manuelt girsystem.

Det er to forskjellige måter å gjennomføre VerdensCupen på i F17 Challenge. Enten den 'normale' måten der man kjører gjennom alle banene etter hverandre samme hvilken plassering man kommer på eller man har 'arcade' måten der man ikke får fortsette dersom man kommer til mål som sjuende eller dårligere. Man kan save/loade spill fra diskett, men bare hvis man har valgt 'normal'. I 'normal' kan man også velge antall runder det skal kjøres selv, mens man i 'arcade' har tre runder samme hva. Den siste muligheten man har er å velge vanskelighetsgrad som strekker seg fra Rookie til Average og slutter med Pro.

Det er lett å få skader på bilen og da er det kjekt at man kan ta en tur innom depotet når man er ferdig med en runde. Her reparerer de bilen og man kan kjøre videre i tipp-topp stand. Spillet er virkelig morsomt og er bra avveksling etter en hard dag på jobb eller skole. Det er et spill som på grunn av prisen bør kjøpes Dette av to grunner: Man får veldig bra valuta for pengene, og dersom bransjen ser at billigere spill kjøpes er det kanskje mulig å presse prisene ned på andre spill også. Og det ville kommet alle til gode!



F17 Challenge

+ Bra grafikk og god musikk. Veldig bra spill til en latterlig lav pris. Morsom avkobling til tider.

− Kan ikke installeres på harddisk og man kan bli lei det etter at man har spilt det en del. Burde vært mulighet for å linke maskiner slik at man kunne spille mot hverandre.

Utlånt av Arctic Software Club der det koster kr. 215,-
Testet av Marius Røstad

HJELP!

av Sturla Pettersen

Hei igjen! Mens landslaget kvalifiserer seg for USA-94 sitter vi og tar livet helt med ro - nå strømmer posten inn, og det er endel å gjøre. Men det kan - og bør - gjerne bli MERE. Dessuten kunne jeg tenke meg å få litt feedback på denne spalten... Ok, over til det viktigste.

PREMIER MANAGER
Ring 781 560. Spillerne får alt til 99 og i tillegg får du 20 millioner (Dette er verre enn svindling da dette spillet er så utrolig enkelt fra før - Sturla. anm).

ALIEN BREED'92
Brettkodene er:
Brett 2 XXDFA
Brett 4 RTHAA
Brett 6 LAEEA
Brett 8 UYTTA
Brett 10 PPEAB

ROAD RASH
Skriv følgende på kodeskjermen: 21132 011H7 VUKBE 27QAG, og du blir rik (og mere til). Ovenstående tips kommer fra Vidar Pettersen

TEST DRIVE II
Skriv AERF mens du spiller, og du får bedre bilrespons og ekstra liv.

SIM CITY
Hold nede Shift+FUND og du får $10000.
Disse to tipsene kommer fra Roy Solberg

BEVERLY HILLS COP
På "velg-vanskelighetsgrad" skjermen skriv MELLIE og du har tilgang til alle spill.

NORTH AND SOUTH
Hvis du spiller en-player og er Syd, lønner det seg å starte i 1862, hvis du er Nord er det best å start i 1864.

DRAGONS LAIR II: ESCAPE...
Er det noen som har noen tips til dette spillet ? Jeg klarer ikke å komme forbi trollmannen. Spørsmål fra Øystein Funder

Svar: For å se en demo som går gjennom hele spillet kan du underveis i spillet skrive GET MORDROC DIRK. For å spille spillet i Easy Mode med tilgang til alt gjør du slik: velg hardest mulige settings (Hard Mode, Disable Flip Screen, 3 lives) deretter klikk på Game ikonet. Når datamaskinen sier "Click to Play" velg istedenfor Exit-ikonet og dette bringer deg til hovedmenyen. Nå kan du velge Easy Mode med tilgang til alt...

TREASURE ISLAND DIZZY
Er det noen som har noen tips for dette spillet? Spørsmål fra Geir Funder

Svar: Det er flere hint her:
* Du kan fly ved å skrive ICANFLY når spillet starter.
* Trykk S, P, A, C og Space. Nå kan du trykke C for å forsvinne, Space for å komme tilbake igjen. M trikser med kartet.

SUPERFROG
Kodene til Team-17s hit er:

Brett 1-1	000000	Brett 1-2	234644
Brett 1-3	447464	Brett 1-4	747822
Brett 2-1	392822	Brett 2-2	446364
Brett 2-3	984448	Brett 2-4	477444
Brett 3-1	243522	Brett 3-2	882311
Brett 3-3	992334	Brett 3-4	091332
Brett 4-1	467464	Brett 4-2	818234
Brett 4-3	182394	Brett 4-4	298383
Brett 5-1	452234	Brett 5-2	984841
Brett 5-3	383772	Brett 5-4	093152
Brett 6-1	387211	Brett 6-2	981122
Brett 6-3	017632	Brett 6-4	398112

Dette tipset kommer fra Trond Solem

EXODUS 3010 & OIL IMPERIUM
Har noen tips eller løsning til Exodus 3010? Og finnes det noen triks til OilImperium som gir mere penger å rutte med? Spørsmål fra Geir Ove

INDIANA JONES AND THE LAST...
Jeg lurer på om noen kan hjelpe meg med dette spillet; jeg kommer ikke videre i katakombene i/under Venice (Venezia). Hvordan kommer jeg til kista? Spørsmål fra ??

ADDAMS FAMILY
Brettkodene er:

Brett 1	&1R1V	Brett 2	?1K93
Brett 3	V1J92	Brett 4	V9J12
Brett 5	V?JKF	Brett 6	B?RK3
Brett 7	BLY1#		

Dette tipset kommer fra Kristian Vegard Meyer

Cruise for a Corpse

Her er del 2 av løsningen til Cruise for a Corpse - endelig !!!

1300 Snakk med Daphne i hennes kabin

1310 Gå til Fabianis rom, åpne skapet og ta klokken på bunnen (skapdør 2 fra venstre)

1320 Snakk med Julio utenfor Fabianis rom.

1330 Snakk med Rebecca i hennes kabin. Snakk med Dick ved havfruen. Snakk med Suzanne. Tilslutt tar du en prat med Fabiani i spiserommet.

1340 Snakk med Hector i Niklos kontor.

1350 Gå til øvre dekk. Undersøk Rose' bag

1400 Snakk med Rose

1410 Gå til Logans kabin. Åpne skapet. Let igjennom alle sakene til du finner et brev.

1420 Gå på toalettet (det ved Rebeccas rom) og ta såpen. Gå til øverste dekk og se Suzanne falle overbord. Kast ut livbeltet til henne.

1500 Gå til vaskerommet. Ta nøkkelen som ligger i en potte. Gå så til Suzannes rom.

1510 Gå til spilledåsen ("music box") ved speilet. Åpne boksen. Undersøk den. Bruk nøkkel (insert in..). Blokker danserinnen mens hun danser. Vri så nøkkelen. Ta brevet som ligger i det hemmelige rommet.

1530 Les brevet (sheet of paper). Gå til baren.

1540 Ta Daphnes veske (purse).

1550 Gå til Daphnes kabin.

1600 Stå utenfor kabinene til Logan, Fabiani, Rebecca og Daphne. Pass imidlertid på at du "kommer fra" foregående bilde; for at Rebecca skal åpne døren må du stå utenfor Daphne og gå "nedover/bakover".

1610 Snakk til Dick ved havfruen

1620 Gå til egen kabin. Ta Hectors notat som ligger på gulvet ved døren. Når du kommer inn; flytt deg, du står på det.

1630 Gå til Hectors kabin.

1640 Gå til kjøkkenet (still deg utenfor, deretter åpne dør). Ta boksåpneren midt i bildet. Åpne luken i gulvet. Når du er nede; ta brekkjernet. Finn den løse planken (nede til venstre), bruk brekkjernet og ta så filmen som lå under. Bruk så brekkjernet til å åpne kassen til høyre. Bruk boksåpner til å åpne en boks.

1650 Gå til maskinrommet utenfor Hectors rom. På tønna ved døren finner du et skrujern.

1700 Gå til røykerommet. Ta ut filmframviseren. Bruk skrujern, og skru av de to skruene (LET!). Når lokket er åpent; operate switch (grønn knapp). Skru på skruene, deretter start filmen.

1710 Gå til havfruen. Du møter der Daphne som gir deg en lapp fra Suzanne.

1720 Gå til Suzannes rom. Undersøk hennes kropp (tenk normalt!).

1730 Gå til kapteinens rom. Ta følgende bok i hyllen; Karaboudjan Technical Manual.

1740 Les boken. Merk deg ordet 'INCAL' som du finner på en av de to sidene. Gå deretter til Niklos kontor, regrupper bøkene (examine books) som står i midten med to bokstøtter mellom slik at de står i rekkefølge INCAL. Plassen helt til venstre SKAL STÅ LEDIG.

1750 Kast såpen inn i det hemmelige rommet.

1800 Gå inn i hemmelig rom. Undersøk mann som ligger der (mafioso). Ta buktalerdukken.

1820 Gå til røykerommet. Vis buktalerdukken til Daphne.

1830 AVSLØR MORDEREN, som er Dick Schmock.

Som man sikkert har fått med seg, har Datormagazin (våre svenske helter) også gjennomgått dette spillet i sommer. Dette var selvfølgelig uheldig, men vi prøver igjen - eller? Hvis dere er interesserte i flere løsninger, så skriv... Kanskje dere sitter på en løsning selv? Ikke nøl; send den inn, sammen med ønsker om spill-gjennomgåinger...
Ellers ønsker jeg feedback, ideer som kan forbedre denne spalten. Alt dette og mere til sendes til

Sturla Pettersen
Stallbk 2
6523 FREI

Video

ved Atle Røijen

Denne gangen skal vi se litt på hvilke muligheter som finnes når det gjelder videoredigerin på Amiga, samt hvilke fordeler og ulemper VLab og Framestore har (begge testet i Amiga-Forum tidligere).

Nye redigerings-pakker

Edit Mate

Edit Mate heter en ny redigeringspakke for kontroll og styring av videokameraer som har Sonys Control L eller Panasonics 5-pins redigeringskontakt. Opptakeren kan også styres infrarødt. Du kan kun styre en avspiller og en opptaker. Edit Mate opererer ikke med tidskode, og nøyaktigheten i klippene blir på ca. 1 sekund i følge produsenten. Dette avhenger også av det utstyret du bruker. Edit Mate kan lagre 99 scener og du kan flytte, kopiere og forandre på klipp underveis. I tillegg til redigering inneholder pakka en 3 kanals lydmikser med mikrofon. I England koster pakka ca. 2300.- Famo skal ta inn pakka til Norge, og jeg håper på en test i neste nr.

VideoPilot

Vid opilot er navnet på en fransk redigeringsenhet som første gangen ble vist på Paris Video Show i 1991. Siden den gang har den dukket opp i annonser og anmeldelser med jevne mellomrom. Til forskjell fra VideoDirector og Edit Mate kommer VideoPilot også med et stykke hardware - en enhet hvor du kan spole tapen i kameraet ved å trykke på knapper og dreie på et jog&shuttle-hjul. Dette er ofte enklere enn å trykke på skjerm-knapper. Enheten ser meget strømlinjeformet og pen ut. VideoPilot kan styre via Sonys Control L, Panasonic 5 pins og JVCs redigeringskontakt og understøtter også tidskode (VITC og RCTC). Enheten koples til Amigaen via RS232-porten. Programvaren skal gjøre det mulig med video-teksting hvis du har en genlock. VideoPilot er ikke av de rimeligste redigeringsalternativene og koster ca. 15.000 kr. i England.

Digital EditMaster

Du har kanskje lagt merke til annonsene fra ADB (Administrativ Databehandling as) her i AmigaForum. Da har du sikkert også fått store og våte øyne av å lese om "Digital EditMaster" - sanntidslagring og redigering av video på harddisken. Det er bare et men, produktet finnes ikke på markedet og ingen kan si når det kommer. ADB fikk brosjyrer og "specs" så tidlig som for ett år siden. Her gjelder tydeligvis TTT-loven (Ting Tar Tid). Med fare for å bli uvenner med annonse-avdelingen vil jeg si følgende: det er en uting i denne bransjen at man begynner å annonsere for et produkt alt for lang tid før det har nådd markedet. Mer malurt i begeret - harddisk-redigering i sann tid er neppe noe for slunkne amatør-punger. SKEMPER - eller Slikt Koster Enormt Mange PengER.

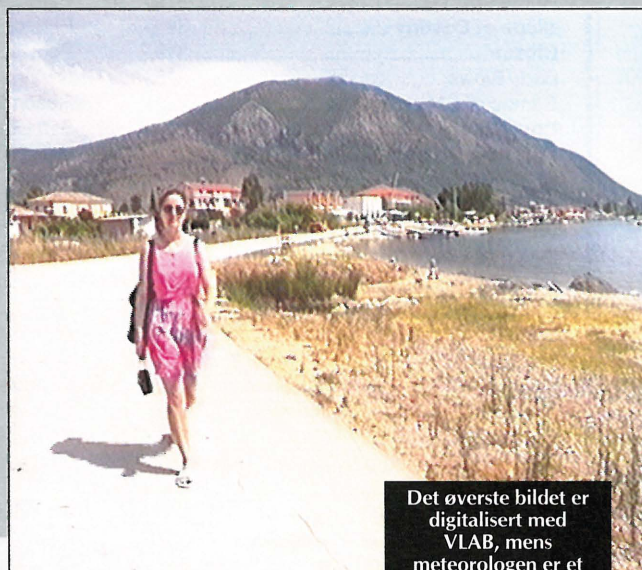
Framestore og VLab

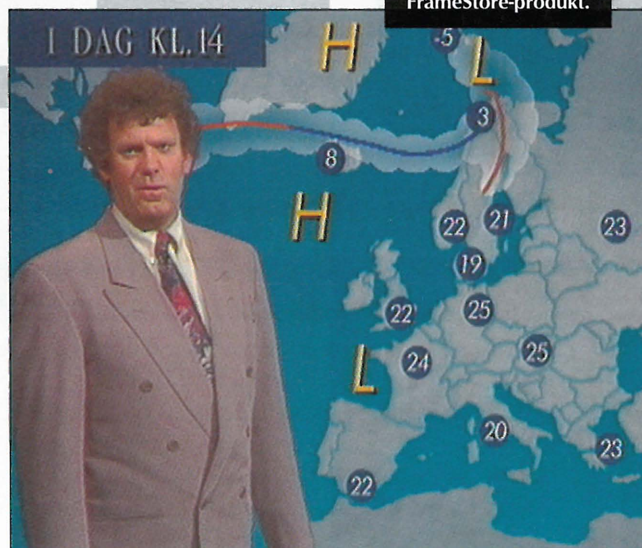
Vi har testet både Framestore og VLab digitaliserings-utstyr her i Amigaforum, men vi har ikke satt dem opp mot hverandre. Seinere har jeg hatt begge produkter i hende samtidig. Derfor en liten sammenlikning her.

Begge kortene digitaliserer med meget godt resultat. Bildene har omtrent samme detaljoppløsning (svart-hvit oppløsning), men fargene blir litt kraftigere med VLab og bildet ser litt skarpere ut (kraftigere konturforsterkning). Samtidig blir "ditheringen" litt kraftigere med VLab, slik at bilder med mange og kraftige farger kan se litt mer kornete ut. Ingen av kortene digitaliserer video i sann-tid (real-time), det tar flere sekunder å digitalisere og lagre ett bilde. Vlab har automatiske rutinger for digitalisering i sekvens, noe Framestore ikke har pr. i dag. Begge pakkene har drivere til ADPro slik at du kan digitalisere rett inn i denne bildebehandlings-pakka. De har selvsagt også egne (dedikerte) program for digitalisering. En særhet med VLab er at lagringen av en digitalisert sekvens bare går halvautomatisk. Pakkene digitaliserer i ett format (YUV) og konverterer dette så til den oppløsningen og det antall farger du måtte ønske (inkl. AGA). Når du vil konkvertere en sekvens må du klikke på en dialogboks på skjermen mellom hvert bilde (do you really want to ....?). Litt tungvint for å si det mildt! (*Dette kan slås av! -red.anm.*) Med Framestore kan du bare digitalisere bilde for bilde og konvertere etterpå. Jeg synes personlig Framestore-programmet var enklest å jobbe med (liker ikke friheten til å hente fram vinduer etter eget ønske...!), mens ADPro-versjonene til begge fungerte meget bra. VLab finnes i to utgaver - en intern til 2000/3000/4000 til ca. 4600.-, og en ekstern til alle Amigaer til 5200.-. Framestore finnes bare i en ekstern utgave til ca. 5000.- Den eksterne enheten til VLab kan ikke digitalisere i sekvens på samme måte som den interne. Ble du klokere? Ikke det, da får du det med teskjeer - gap opp:

1. Skal du digitalisere i sekvens og har en Amiga 2000/3000/4000 - sats på VLab.
2. Skal du ikke digitalisere i sekvens eller har du en Amiga uten plass til kort er valget ditt. De to enhetene er nokså likeverdige.

Fornøyd?





Det øverste bildet er digitalisert med VLAB, mens meteorologen er et FrameStore-produkt.

Orden på Gold Disk?

Det har lenge vært flere importører av produktene fra Gold Disk (PPage, Video Director mfl.). Nå har firmaet Graphitech i Sandefjord fått "agenturet" og er det noe du lurer på, kan du henvende deg til: Graphitech, Postb. 2091 Hasle, 3202 Sandefjord. Tlf: 33469100. Det samme firmaet tar også hånd om PC-produktene.

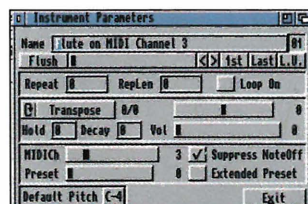
Hvilket MIDI-program skal man starte med?

Musikk-siden i Amiga Forum har fått sitt første brev! Det er fra en som heter Karl Erik, og som gjerne vil at jeg skal skrive om de forskjellige MIDI-sequencerne, da han skal begynne å bevege seg inn på dette området.

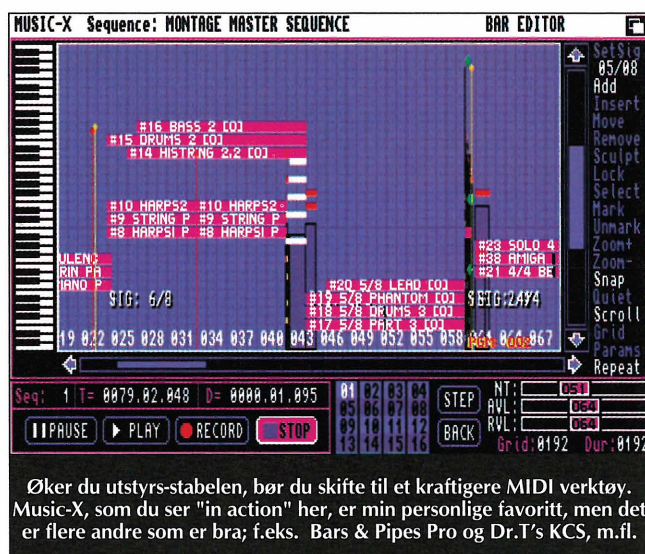
ved Bjørn Lynne

Karl-Erik er "inngrodd" i Noisetracker, og har en Korg M1, og har nå lyst til å begynne å lage litt musikk med synth'en sin, istedet for bare med Amiga-lyd. Denne situasjonen er jeg sikker på at han deler med mange andre lesere; det er en helt typisk situasjon for en Amiga-musiker.

Vel, Karl-Erik og dere andre som har én synth og skal begynne å lage litt musikk med den, som et start-sted for å begynne med MIDI-musikk, anbefaler jeg faktisk OctaMED. Ikke fordi at dette programmet er det beste til MIDI musikk, men fordi at du bare har én synth, noe som aldri i livet vil holde hvis du vil lage noen skikkelige låter. Ok, én synth kan holde, men ihvertfall ikke en Korg M1. Derfor vil du, enten du vil eller ikke, fortsatt være avhengig av å kunne bruke en god del Amiga-lyder. Men ta det ikke så tungt - en del lyder er faktisk helt ok å bruke fra Amigaen; f.eks. trommelyder; som fungerer helt utmerket fra Amigaen og OctaMED. Ta det ikke ille opp, men du får masse trommelyder til Amigaen som låter like bra som trommelydene i din Korg M1. Dessuten, tro meg, du blir fort lei av bare å bruke de samme trommelydene hele tiden.



OctaMED er helt OK til MIDI bruk når du har et begrenset MIDI oppsett. Her ser vi et instrument som er satt til MIDI Channel 3 i OctaMED.



Øker du utstyrs-stabelen, bør du skifte til et kraftigere MIDI verktøy. Music-X, som du ser "in action" her, er min personlige favoritt, men det er flere andre som er bra; f.eks. Bars & Pipes Pro og Dr.T's KCS, m.fl.

Bass-lyder er også ofte helt ok å spille fra Amigaen. Så kan du spille de "vanskeligere" lydene, som strings, effekter, lead, etc. fra synthen.

En annen ting er at OctaMED jo er en "tracker", og her vil du føle deg hjemme etter noen få timers bruk, noe som ikke vil være tilfelle med B&P Pro, KCS, etc. Du bruker samme kommandoer for å sette volum, etc. etc., du kopierer og flytter deler av sangen, etc. slik som du allerede er vant til, og du kan også hente inn dine gamle Noisetracker-moduler, og bare sette noen av instrumentene til MIDI istedetfor Amiga samples, noe som vil gjøre at modulen straks låter mye bedre! Jeg har selv gjort dette med flere av mine gamle moduler.

Hvis du finner ut at MIDI musikk er noe du virkelig vil drive seriøst med, så vil du etterhvert kjøpe deg andre og flere synthesizere, og da vil det være på tide å oppdatere til en "full-størrelse" MIDI sequencer som Music-X, Bars & Pipes pro, KCS, etc. Disse sequencerne kan også bruke Amiga samples, men du har ikke på langt nær like bra kontroll over dem som du har i OctaMED. Til gjengjeld, så har disse programmene noen kraftigere MIDI-funksjoner, tilgang til flere MIDI-kanaler (opptil 64 MIDI kanaler på Music-X og B&P Pro), programmene kan lese og skrive standard MIDI filer, osv.

Jeg ser OctaMED som et veldig greit sted å begynne å lage MIDI musikk. Men skal du lage og produsere 100% proff musikk, så trenger du flere synthesizere og lydmoduler, flere effekter, større mixer, og, helt klart, en real full-pris MIDI Sequencer.

Takk for brevet, Karl Erik!

Bedre crunching av musikk-moduler!

PMC - av Stephan Furhmann.

Hvis du er en av de mange som samler OctaMED- eller Protracker-moduler på disketter, så er du sikkert, som oss andre, interessert i å få plass til så mye musikk som mulig på hver diskett. Og bruker du harddisk, vil du nok også forsøke å få mest mulig ut av den plassen du har tilgjengelig. Da er det naturlig for de fleste å komprimere (eller "crunche" som det kalles) disse modulene, slik at de tar mindre disk-plass. Det suverent mest brukte programmet for dette formålet er "Powerpacker".

Nå har det seg slik at musikk-moduler for det meste inneholder samplede lyder, og bare en liten andel er "noter" og musikk-data. Disse "samples", som ofte utgjør ca. 90% av hele filen, er svært vanskelig for et slikt "cruncher" program å få gjort noe med, fordi dataene her er mindre "systematisk" enn ved. f.eks. bilder, tekst-filer, etc. Mens Powerpacker ofte klarer å komprimere et bilde ned til 40-50% av orginal-størrelsen, så ender ofte musikk-moduler opp på ca. 85-90% av orginal-størresen.

PMC (Power Music Cruncher), derimot, er et lite "cruncher" program som er laget spesielt for å komprimere musikk-moduler. PMC bruker litt andre matematiske funksjoner og algoritmer, som egner seg bedre til å luke ut unødvendige data fra samples. Derfor, hvis du komprimerer en modul med PMC, er det sannsynlig at du vil oppnå ca. 20% mindre fil-størrelse enn du ville fått med Powerpacker. Har du f.eks. 200 moduler på harddisken din, blir dette ganske mye spart plass! En modul som ble komprimert til en AM/FM-disk nylig, var orginalt 130 kb. PowerPacker fikk den ned i 102 kb, mens PMC fikk den ned i 84 kb!

For at du skal kunne spille av moduler som er pakket med PMC uten å måtte "dekomprimere" dem først, så må du ha en module-player som klarer å takle PMC-komprimerte moduler. To slike er PowerPlayer og AM/FM-Play. Både PMC og sistnevnte module-player er tilgjengelig på alle AM/FM Magazine Disker som kommer ut, f.o.m. #14. PowerPlayer finnes også på de aller fleste BBS'er med et rimelig utvalg av PD Software.

OctaMED

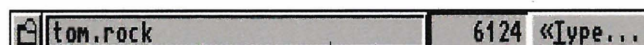
Velkommen tilbake! Her følger del 2 av vårt store OctaMED kurs. I dag skal vi lære å sette våre første famlende noter inn i OctaMED, og se om vi ikke kan få litt lyd ut av dette vidunderet av et Amiga-program.

ved Børn A. Lynne

Jeg regner selvfølgelig med at alle som følger med her har lest del 1, som kom i forrige nummer, så du er helt med på notene når jeg kommer med uttrykk som "step", "track" og "block". Hvis ikke, skynd deg og få tak i forrige nummer av Amiga Forum, og studér første del av dette kurset der.

På tide med litt lyd!

Det første vi skal gjøre i dag er å hente et instrument inn i OctaMED, slik at vi har noe å øve oss litt med. Et instrument må du ha lagret på en diskett eller på harddisk. Hvis du ikke har noen instrumenter i det hele tatt, så anbefaler jeg at du skaffer noen litt brennkvikt (Se slutten av denne siden).
For å hente inn et instrument som du har på diskett eller harddisk, kan du enten velge "Open Instrument" fra menyene, eller du kan trykke på det bittelille "mappe-symbolet" som står



rett ved siden den tekst-plassen hvor instrument-navnet skal stå.
Siden vi nå skal øve på litt noter, etc., så vil jeg at du skal hente inn et instrument som ikke er en tromme-lyd - hva som helst annet går bra, f.eks. en piano-lyd eller noe. Det instrumentet du nå henter inn, blir lagt på instrument-plass nr. 1, hvis du ikke har gjort noe spesielt først. For å bla til neste instrument-plass, kan du *holde inn Shift* og trykke *piltast* mot høyre. Du vil da se at instrument-nummeret forandrer seg fra 01 til 02 også videre. Når du kommer til instrument nr. 09, så er neste instrument 0A, og da går det videre helt opp til 0V, og så begynner det på 10, og går helt opp til 1V. Du kan altså ha *62* forskjellige instrumenter inne i OctaMED samtidig.

OctaMED-skalaen

Som jeg såvidt nevnte forrige gang, så vises noter i OctaMED og andre trackere ikke som vanlige note-symboler, slik som på "virkelige" noteark. Noter vises i OctaMED bare som tall og tegn; og for en som ikke kan noter fra før av, vil nok dette være en lettelse! Det systemet som OctaMED bruker er egentlig mer beregnet på "data-hjerner" - de elsker jo tall og tegn!

I OctaMED er én oktav delt inn i følgende halvnoter:

C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, H

C# betyr "Kryss for C", altså en halvnote over C, osv.

For at du skal klare å få sagt til OctaMED hvilke noter du vil sette inn i sangen, så har Amiga-tastaturet blitt omdefinert som en slags etterligning av et synth/piano klaviatur. Den nederste og den øverste raden av bokstav-taster har blitt til to oktaver med helnoter (de hvite piano-tangentene), og den midterste raden av bokstav-taster pluss tallene på øverste rad har blitt til halvnoter (de sorte på pianoet). Se tastaturtegningen nederst på denne siden.

I tillegg fungerer tastene F1 - F5 som oktav-velgere. Trykker du F1, så dekker tastaturet oktavene 1 og 2, trykker du F2, så dekker tastaturet oktavene 2 og 3, F3 gir oktav 3 og 4, og F4 gir oktav 4 og 5. Merk deg at alle oktavene bare kan brukes hvis du bruker MIDI-instrumenter. På lyd som Amigaen selv skal spille, er bare oktavene 1, 2 og 3 brukbare. Det er fordi at Amigaen ikke klarer å spille lyder så høyt eller lavt som f.eks. et piano eller en synth.

Hvis du, som jeg ba deg gjøre litt lenger opp, har hentet inn et instrument, så kan du prøve deg frem litt med dette tastatur-oppsettet, og se om du kan få til å spille f.eks. "Lisa Gikk Til Skolen" på Amiga-tastaturet. Husk at hvis du brukte Shift/Piltaster for å bla deg frem og tilbake mellom instrument-nummerene, så må du først bla deg tilbake til det instrumentnummeret som du har hentet inn et instrument på! For å få dreis på dette her, er det nødvendig at du har sånn noenlunde føling med tastatur-oppsettet. Etter noen uker



og måneders bruk vil jo dette bli "Second Nature", men helt i begynnelsen kan det være litt vanskelig. Derfor beordrer jeg herved 10 minutters øving på kjente barnesanger spilt på Amiga-tastaturet!

Så skriver vi noter...

Det du har drevet og spilt nå, har ikke blitt lagret noe sted inne i maskinen. Det er fordi "Edit" funksjonen ikke har vært skrudd på, noe som er nødvendig for at de notene vi spiller skal bli registrert av OctaMED og satt inn på "note-arket". Det gjør du ved å trykke tasten ESC - og hvis du har et våkent øye, kan du se at en liten hake blir satt på "Edit"-knappen som står litt til venstre på skjermen rett over selve "note-arket". Trykk ESC noen ganger, så ser du at du skrur denne funksjonen på eller av. Hvis den står på, kommer alle noter du spiller inn i den blocken som du har på skjermen. Etterpå kan du trykke på "Play Block" (eller tastatur ALT-L), så vil du høre Amigaen spille det samme som du spilte, bare med et fast tempo og like kort tid mellom hver note. Gratulerer - du har laget dine første OctaMED noter!

4	0		1		2		3
000	C-2	10000	---	00000	---	00000	--- 00000
001	D-2	10000	---	00000	---	00000	--- 00000
002	E-2	10000	---	00000	---	00000	--- 00000
003	G-1	10000	---	00000	---	00000	--- 00000
004	D-2	10000	---	00000	---	00000	--- 00000
005	E-2	10000	---	00000	---	00000	--- 00000
006	F-2	10000	---	00000	---	00000	--- 00000
007	G-1	10000	---	00000	---	00000	--- 00000
008	E-2	10000	---	00000	---	00000	--- 00000
009	F-2	10000	---	00000	---	00000	--- 00000
010	G-2	10000	---	00000	---	00000	--- 00000
011	---	00000	---	00000	---	00000	--- 00000
012	---	00000	---	00000	---	00000	--- 00000

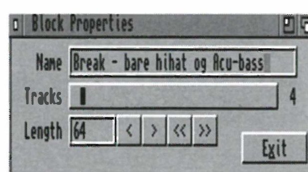
Du stopper OctaMED ved å trykke på "Stop" knappen på skjermen, eller bare trykke på ord-skilleren (Space-bar, for de som ikke har hørt det norske ordet før!). Grunnen til at Amigaen spilte notene dine tilbake med like kort avstand mellom hver, er jo at denne "blocken" ruller over skjermen i et fast tempo, og noter som står helt inntil hverandre blir regnet som 16-dels noter. Tempoet kan du selvfølgelig justere som du vil, men du får fortsatt like lang tid mellom hver note, hvis du setter alle notene helt inntil hverandre. Derfor, for å sette inn en note som holder i en 8-del, så la det stå en blank linje under denne noten før du spiller neste! Skal du ha en 4-dels note, så lar du det stå 3 blanke linjer under denne før neste note kommer. En halvnote? 7 blanke linjer.. osv. Dette finner du raskt ut av med litt eksperimentering. Poenget er at en standard block som har 64 linjer, inneholder 64 16-dels noter, altså 4 takter musikk. Block-lengden kan du selv bestemme, men 64 steps er det vanlige, og det er det du får tildelt hvis du ikke ber om noe annet.

Skjønn harmoni?

Hvis du hittil ikke har beveget markøren din sidelengs i tracker-notearket, så har alt du har gjort til nå blitt satt inn i Track 0, altså det tracket som er lengst til venstre av de 4 du har tilgjengelig. Nå kan du bevege markøren din, med piltastene, bort til neste track, Track 1, og sette inn noen noter der også. Ta dekning - nå blir det to-stemt! Beveg deg videre bort til neste, Track 2, og sett inn noe der også - da blir det 3-stemt! Noen taster som er greie å lære seg for å flytte seg raskt og lettvint rundt i blocken er *ALT + piltastene*, som tar deg til riktig posisjon i neste/forrige Track, og tastene F6, F7, F8, F9 og F10 som tar deg til henholdsvis starten, step 16, step 32, step 48 og slutten av blocken din - altså på begynnelsen av hver av de 4 taktene som blocken inneholder.

Block'ens egenskaper

Hvis vi bruker musa, går på menyen "Block" og derfra velger "Set Properties", så får vi opp et lite vindu hvor vi kan spesial-tilpasse denne block'en på forskjellige måter. Vi kan sette hvor mange steps det skal være i den, hvor mange tracks det skal være i den, vi kan sette et navn på den, osv. Når det gjelder Tracks, så er 4 det vanlige når du bare bruker Amiga-lyd, mens hvis du også bruker MIDI-lyd, kan du velge helt opptil 64 tracks. Du kan selvfølgelig velge helt opptil 64 tracks selv om du bare har Amiga-lyd, men alt over track 7 (altså det åttende tracket) blir veldig, veldig stille. Hvis du velger mer enn 4 tracks, så skrur du på OctaMED's 8-kanalers lyd muligheter, og disse skal vi se på en annen gang. Sånn "egentlig" så har Amigaen bare 4 lydkanaler, og alt over 4 tracks bør inntil videre tilhøre fremtiden for dere som følger dette kurset.



Hvis du setter fler enn 4 tracks i Block'en, så vil trackene "krympe" inn til halve størrelsen, for å kunne vise alle på skjermen. Setter du fler enn 8, så krymper de til halvparten av det igjen, og da blir tegnene så små at det nesten ikke går an å se dem. Men det kan du ordne ved å gå på menyen "Settings" og velge "Max display tracks" - hvis du setter 8 der, så viser OctaMED bare 8 tracks av gangen, selv om du har fler. De du ikke ser, ligger lenger ute til høyre.

Dette tror jeg får holde for én dag! Dere har nå flotte muligheter til å bruke det dere har lært i dag til å øve dere og lage enkle låter i OctaMED. Hent inn noen forskjellige instrumenter på forskjellige instrument-nummere (husk Shift-piltastene), og prøv å lage noen enkle, flerstemte saker. Øv massevis til neste gang - du vil trenge det!

We snakes!

Hvis du ikke har OctaMED Profes-sional v5...

så bør du skaffe deg den for å kunne følge dette kurset. Den selges for kr. 295,- av AM/FM, som du treffer på telefon 67594331 eller 22352781. Hvis du har en Amiga med kickstart 1.2 eller 1.3, så fungerer ikke v5 på din maskin, men v4 fungerer, og den koster 195,-. Den inneholder stort sett det samme som v5, men ser litt mindre ryddig ut. AM/FM har også en serie med utmerkede instrument-disker for OctaMED. Ring gjerne for å bestille disketter o.l. men vær så snill, ikke ring for å spørre om hvordan du får til ditt og datt. Jeg har desverre ikke tid til å gi privat hjelp og kursing over telefonen, selv om jeg så gjerne vil hjelpe.

AMOS

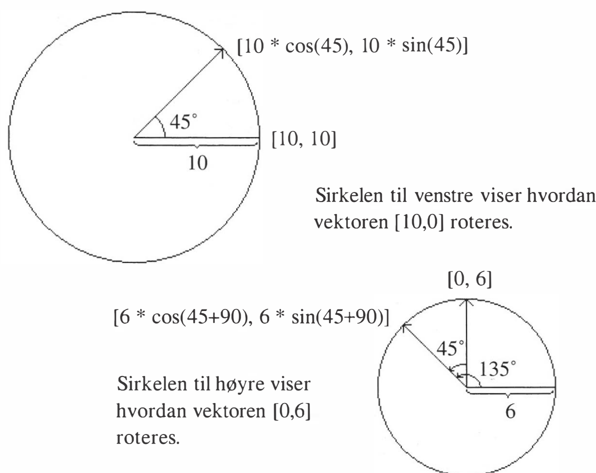
Leksjon 9 - av Torsten Gabrielsen

Vi fortsetter der vi slapp sist med 2D vektorgrafikk. Rutinene våre skal nå generaliseres, slik at vi kan lage objekter som ikke behøver å henge sammen sekvensielt. Vi skal også lage en fantastisk Amiga Forum vektordemo!

Som utgangspunkt for våre vektorberegninger, har vi lært at koordinatene til et punkt på en sirkel er:

(lengde*cos(vinkel), lengde*sin(vinkel))

Når vi skal rotere en vektor benytter vi oss av denne formelen ved at vi ser på vektoren som en "urviser" der vektoren starter i urets sentrum, og peker ut mot kanten på sirkelen. Endepunktet kan altså ses på som et punkt på en sirkel med radius lik lengden på vektoren. La oss se på hvordan vi roterer vektoren [10,0]. I dette tilfellet er både lengden og vinkelen lett å finne ut. Lengden er 10 og vinkelen 0 grader. Å rotere vektoren 45 grader vil gi en ny vektor [10*cos(45),10*sin(45)] - enkelt og greit. La oss også se på vektoren [0,6], og vri denne også 45 grader. Vi vet at lengden er 6 og vinkelen er 90 grader. Hvis vi roterer denne viseren 45 grader, vil den ende opp på 90+45=135 grader. Å vri denne vektoren vil gi ny vektor [6*cos(135),6*sin(135)]. Så langt er alt greit(?), men hvordan roterer vi en mer komplisert vektor som f.eks. [10,6]?



Sirkelen til venstre viser hvordan vektoren [10,0] roteres.

Sirkelen til høyre viser hvordan vektoren [0,6] roteres.

Vektoraddisjon

Nå får vi bruk for vektoraddisjon. Å legge sammen to vektorer er takknemlig enkelt, du bare adderer x-verdiene med hverandre, og y-verdiene med hverandre:

[10,0] + [0,6] = [10,6]
[3,3] + [2,0] + [1,20] = [6,23]

Vektoren [10,6] kan altså ses på som summen av de to vektorene [10,0] og [0,6]. Alle beregninger på en vektor kan gjøres på delsummene til vektoren, hvorpå resultatene legges sammen etterpå. Dette utnytter vi når vi skal roterere vektorer som ikke er loddrett eller vannrette. Vi kan nemlig rotere [10,0] og [0,6], og legge de roterte vektorene sammen etterpå. Svaret vi får da, er det samme som om vi hadde rotert [10,6] direkte. Altså:

[10,6] rotert 45° = [10,0] rotert 45° + [0,6] rotert 45°

Dermed har vi løsningen på problemet vårt. [10,6] rotert 45° gir: [10*cos(45)+6*cos(135),10*sin(45)+6*sin(135)]

Pga forholdet mellom sinus og cosinus, kan dette omskrives til:

[10*cos(45)-6*sin(45),10*sin(45)+6*cos(45)

Generalisert får vi at en vektor [x,y] rotert a grader gir vektoren

[x*cos(a)-y*sin(a), x*sin(a)+y*cos(a)]

I tillegg til å rotere vektorer, ønsker vi kanskje å forstørre eller forminske vektorer. Det gjør man enkelt ved å gange eller dele med det samme tallet for både x- og y-verdiene. Å forflytte et objekt, er bare å legge til en offset-verdi til alle koordinatene.

Vi generaliserer rutinene våre

Forrige gang brukte vi kun objekter som hadde punkter som alle sammen skulle henge sammen sekvensielt, men slik er det sjelden. Vi bør derfor dele definisjonen av et objekt inn i minst to deler, punkter og linjer. Ved mer avansert bruk, definerer vi også flater.

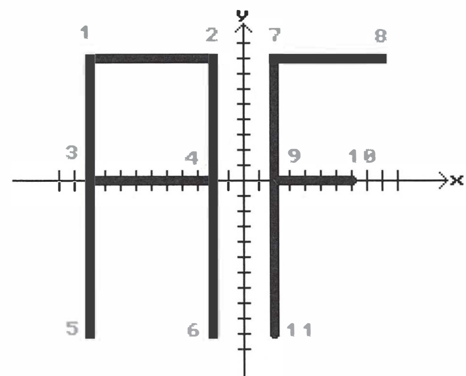
Punkter, linjer og flater

Det første vi må gjøre når vi skal lage et objekt, er å definere punktene i objektet. Deretter kan vi sette sammen to og to punkter til linjer, og flere linjer kan igjen settes sammen til en flate. Foreløpig skal vi ikke gjøre noe som er så avansert at vi har bruk for flater, så vi skal kun konsentrere oss om linjer.

AF vektordemo!

Vi skal lage en liten vektordemo som skal reklamere for Amiga Forum. Objektet består av forkortelsen AF. På figur 2 ser du formen på objektet. La oss starte med å definere punktene. Vi definerer punktene ut fra et passe referansepunkt i objektet. Vi har valgt et punkt midt i objektet, det er det mest naturlige. Totalt er det 11 punkter som har følgende koordinater:

1. (-7,-8)
2. (-2,-8)
3. (-7,0)
4. (-2,0)
5. (-7,10)
6. (-2,10)
7. (2,-8)
8. (7,-8)
9. (2,0)
10. (5,0)
11. (2,10)



Vi har 7 linjer:
1. Punkt 1 til 2.
2. Punkt 1 til 5.
3. Punkt 2 til 6.
4. Punkt 3 til 4.
5. Punkt 7 til 8.
6. Punkt 7 til 11.
7. Punkt 9 til 10.

Nå har vi all informasjonen vi trenger til å kunne vise figuren på skjermen, samt å gjøre effekter som rotasjon og zoom. Vi henter start- og sluttkoordinatene for hver av linjene, og trekker dem opp. Vi zoomer ved å gange opp koordinatene, og vi flytter objektet rundt ved å legge til en variabel posisjon. Hvilke punkter som er med i linje 1, finner vi i variblene L1(1) og L2(1). Koordinatene til et punkt er angitt i variablene PX(punktnr),PY(punktnr), derfor finner vi koordinatene til startpunktet i linje 1 slik: (PX(L1(1)),PY(L1(1))) og sluttpunktet slik: (PX(L2(1),PY(L2(1))).

AMOS Utlistinger

Vi avslutter for denne gang med en komplett utlisting av vektordemoen:

```
'AF vektordemo
Degree : Rem Vi bruker grader
'Dobbelbuffering
Double Buffer : Autoback 0
ANTALLPUNKTER=11 : ANTALLINJER=7
'Reserver plass til liste over punkter og linjer
Dim PX(ANTALLPUNKTER),PY(ANTALLPUNKTER)
Dim L1(ANTALLINJER),L2(ANTALLINJER)

'Punktene x,y, x,y...:
Data -7,-8,-2,-8,-7,0,-2,0,-7,10,-2,10,2,-8,7,-8,2,0,5,0,2,10

'Linjene frapunkt,tilpunkt, frapunkt,tilpunkt....:
Data 1,2,1,5,2,8,3,4,7,8,7,11,9,10

'Les inn alle punktene
For I=1 To ANTALLPUNKTER
        Read PX( ,PY(I)
Next I

'Les inn alle linjene
For I=1 To ANTALLINJER
        Read L1(I),L2(I)
Next I

'Evig løkke
Do
For GRADER=0 To 380 Step 5
        'FAKTOR er figurens størrelse,
        'vi lar den variere sinusaktig
        FAKTOR#=2+Sin(GRADER*2)
        'XCEN,YCEN er objektets sentrum,
        'vi lar den sirkulere:
        XCEN=160+50*Cos(GRADER): YCEN=100+50*Sin(GRADER)
        'Tegn alle vektorer
        For I=1 To ANTALLINJER
                'Finn vektorenes koordinater før rotering
                '(x1,y1)-(x2,y2)
                X1=FAKTOR#*PX(L1(I)): Y1=FAKTOR#*PY(L1(I))
                X2=FAKTOR#*PX(L2(I)): Y2=FAKTOR#*PY(L2(I))
                'Tegn vektoren I forhold til (XCEN,YCEN) og rotert GRADER
                ' De to linjene nedenfor skal henge sammen!
                Gr Locate XCEN+X1*Cos(GRADER)-Y1*Sin(GRADER),
                  YCEN+X1*Sin(GRADER)+Y1*Cos(GRADER)
                ' De to linjene nedenfor skal henge sammen!
                Draw To XCEN+X2*Cos(GRADER)-Y2*Sin(GRADER),
                  YCEN+X2*Sin(GRADER)+Y2*Cos(GRADER)
        Next I
        'Bytt dobbelbuffer-skjerm
        Screen Swap
        Wait Vbl : Cls
Next GRADER
Loop
```

Her er en vektordemo til. Denne demoen viser transformering fra et objekt til et annet. Vi starter med et punkt, lar denne bli en linje, som blir en trekant, osv. Objektet spretter opp og ned og roterer hele tiden under transformeringen.

Dette programmet er for de spesielt interesserte som synes at vektorgrafikk virker ganske greit, og jeg skal ikke gå inn i detaljene om hvordan programmet virker.

```
' Vektor Transformation
' av Torsten Gabrielsen
' for Amiga Forum, 1993

'Dobbelbuffering
Double Buffer : Autoback 0
Degree : Rem Vi jobber med grader

MAKSPUNKTER=10: Rem maks antall punkter
Dim VINKEL(MAKSPUNKTER)

AVSTAND=40 : Rem Lengden på hver kant
XCEN=160 : YCEN=100 : Rem Figurens sentrum

PUNKTER=2 : Rem 2 kanter i starten
'Sett opp vinkler for første figure ("2-kant")
VINKEL(0)=0 : VINKEL(1)=180

'Løkke for antall mangekanter
For PUNKTER=2 To MAKSPUNKTER
        'La det nye sistepunktet være på samme posisjon som det gamle
        VINKEL(PUNKTER-1)=VINKEL(PUNKTER-2)

        'La mangekanten bruke en omdreining før ny transformasjon
        For GRADER=0 To 360 Step 4
                'Vi lar sentrum på mangekanten hoppe litt opp og ned
                YCEN=100+Cos(GRADER)*60

                'Sett gr. posisjon ved første punkt
                Gr Locate XCEN+AVSTAND*Cos(GRADER),YCEN+AVSTAND*Sin(GRADER)
                'Gå så gjennom alle de andre punktene, og tilpass dem
                For PUNKT=1 To PUNKTER-1
                        'Finn ut hva ønsket vinkel for dette punktet er
                        OENSKETVINKEL=PUNKT*(360/PUNKTER)
                        'Regn ut forskjellen fra ønsket vinkel
                        DIFFERANSE=OENSKETVINKEL-VINKEL(PUNKT)
                        'Endre vinkelen mot ønsket vinkel
                        VINKEL(PUNKT)= VINKEL(PUNKT)+(DIFFERANSE*GRADER)/360
                        'Trekk strek til punktet (de to linjene nedenfor skal henge sammen!)
                        Draw To XCEN+AVSTAND*Cos(VINKEL(PUNKT)+GRADER),
                        YCEN+AVSTAND*Sin(VINKEL(PUNKT)+GRADER)
                NextPUNKT
                'Trekk strek tilbake tilførste punkt
                Draw To XCEN+AVSTAND*Cos(GRADER),YCEN+AVSTAND*Sin( GRADER)
                'Bytt til andre dobbelbuffer skjerm
                Screen Swap : Wait Vbl : Cls
        Next GRADER
Next PUNKTER
```

ARexx

av Torsten Gabrielsen

Det generelle ARexx-kurset er over og ARexx-sidene går nå over i en annen fase. Vi skal se litt mer på praktisk bruk av ARexx i forbindelse med de etterhvert så tallrike program som støtter dette nyttige kommunikasjonsprogrammet. Dessuten kunne det vel vært moro å lage et eget program med ARexx-interface?

I dette nummeret skal jeg stort sett bare fortelle litt om hvordan ARexx fungerer rent praktisk, og prøve å sette fantasien deres i sving for de enorme mulighetene som finnes. Jeg har nemlig et inntrykk av at det færreste er klar over hvilke muligheter som finnes idag, og enda færre hvilke framtidige muligheter man kan drømme om... Dette gjelder ikke bare den alminnelige bruker, men også programmerere.

Hvordan fungerer ARexx-kommunikasjon?

Dette skal ikke bli noen svært teknisk artikkel, så bli for all del ikke skremt av mellomtittelen. Jeg skal bare ganske kort fortelle hvordan kommunikasjonen mellom ARexx og andre program foregår, og det er faktisk slett ikke noen fantastisk oppfinnelse bortsett fra den rent idémessige genialiteten. Å kunne sende beskjeder mellom forskjellige programmer, er ikke noe nytt. Dette har vi hatt helt fra Amigaens barndom, og egentlig er det bare en standard som har manglet. Dessuten har ingen tenkt/brydd seg om at andre programmer skulle kommunisere med sine egne program. Kommunikasjonen har stort sett foregått mellom deler av samme program, som via Amigaens muligheter til å kjøre flere programmer samtidig, har kunnet kjøre side om side og utføre hver sine oppgaver. Men disse delprogrammene måtte kommunisere på en eller annen måte, og til dette har systemet noe som kalles Message Ports (beskjedport på norsk). Sett at et delprogram ber at annet delprogram om å hente inn en fil. Mens det andre delprogrammet henter inn filen, utnytter det første delprogrammet tiden til å gjøre noe helt annet. For å kunne kommunisere seg i mellom, kunne det ene delprogrammet ha definert en port kalt "DiskbeskjedPort". Slik kunne kommunikasjon foregått:

- Hovedprogram starter
- Underprogram for henting av filer starter
- Underprogrammet oppretter en beskjed-port kalt "DiskbeskjedPort"
- Hovedprogram spør systemet porten "DiskbeskjedPort". Systemet gir hovedprogrammet adressen til porten.
- Hovedprogrammet sender beskjeden 'Hent df0:minfil' til delprogrammet.
- Underprogrammet mottar beskjeden, svarer at beskjeden er mottatt, og begynner å jobbe med saken.
- Hovedprogrammet jobber videre med andre ting...
- Underprogrammet er ferdig med jobben og sender beskjeden 'fil lastet inn i adresse:<adressen>'.
- Hovedprogrammet mottar beskjeden, og svarer at beskjeden er mottatt.
- Hovedprogrammet jobber videre, mens delprogrammet venter på ny beskjed.

Slik kommunikasjon er som sagt ikke noe nytt. Men slike beskjed-porter har tidligere mest bare vært brukt internt for et program, oppgaven til de forskjellige programmene har vært spesialsydd til et bestemt behov. I tillegg har man hatt såkalte "hot links" mellom programmer som kjenner hverandre veldig godt. Disse programmene har kunnet utveksle informasjon seg imellom.

Standard format og prosedyrer

Med ARexx kom et standard format på beskjeder mellom programmer. Programmene begynte å bli åpnere for kommunikasjon med andre programmer. Portnavnene fikk logiske navn som "ADPro" og "rexx_ScalaMM" istedenfor kryptiske navn som "mx112" o.l. Det ble bestemt en fast struktur på beskjedene, og regler for hvordan kommunikasjonen skulle foregå. Når en kommando sendes til et program, blir den alltid sendt som ren tekst. ARexx tar seg av å gjøre om eventuelle regnestykker til tall på tekstform. Se på følgende eksempel:

```
address 'MittProgram'
a=10
b=5
Draw line a*10 b*5 100 100
```

Programmet med porten "MittProgram" vil motta teksten "Draw line 100 25 100 100". Det er så opp til dette program å tolke kommandoen, samt å gjøre tallargumentene om fra tekst til tall.

De store mulighetene

Vi kan dele bruken av ARexx-scripts i 3:

- "Rene" ARexx-program som ikke benytter seg av andre programpakker. Dette er det vi hittil har sett mest på.
- Scripts/makroer for styring av *ett* program.
- Styring av flere programmer samtidig.

Det første punktet har vi jo jobbet litt med, og det er selvfølgelig kjekt nok, men det andre punktet er adskillig mer interessant. Her er automatisering et viktig stikkord. Hvis du f.eks. skal lage 100 minibilder i ADPro, så er det litt av en jobb å gjøre manuelt, og i tillegg er det lett å gå i surr (hvor var jeg kommet?). Da er det mye greiere å la et script gjøre hele jobben for deg om natten, mens du får skjønnhetssøvnen din. En annen kjekk ting, er makroer som kan gi deg raskere utførelse av enkeltoppgaver, som f.eks. en funksjon som lager en bildetekstboks under en bildeboks i PPage. Jobben kan da gjøres med et enkelt trykk istedenfor at du må sjekke plasseringen av bildeboksen, notere deg posisjonen, trekke opp en bildetekstboks manuelt, regne ut riktig plassering 0.15 mm nedenfor bildet, endre posisjonen og størrelsen, og til slutt sette bildetekst style tag (puh!).

Men den største moroa starter når vi ser på det siste punktet! ARexx er jo ikke begrenset til å styre et program av gangen, her er mulighetene enorme! Tenk deg f.eks. et system der et regneark setter opp noen kalkyler og lager en graf, ADPro behandler grafen og legger på en pen effekt, til slutt presenterer Scala resultatet. I tillegg kan jo PPage lage en papirversjon av presentasjonen...

Vi kommer også til å se litt på hvordan du kan lage ARexx-interface på *ditt* C-program. Det er slett ikke så grusomt vanskelig som det kan høres ut til, og det er gøy! Men dette kommer vi som sagt tilbake til senere... gled deg!

Amiga Forum hjelper deg på vei!

Vi kan ikke sitte å lage ARexx-scripts til alle dine behov, så du må selv sette deg opp og jobbe med saken. Men siden Amiga Forum har som mål å være et lys i mørket for alle Amiga eiere, så skal vi hjelpe deg igang, åpne øynene dine, gi deg tips og hjelp på veien; *Amiga Forum gir hverdagen din en ny mening!*

Litt om Arexx

ARexx er et programmeringsspråk som følger med Workbench 2.0 og høyere, og er et avansert men lettfattelig språk som blant annet kan brukes til kommunikasjon mellom program som støtter ARexx. I dette kurset tar vi for oss både generell ARexx-programmering og bruk sammen med spesielle program. Hvis du har Workbench 1.3, kan du kjøpe ARexx i løs vekt, men den koster ca. like mye som en oppgradering til Workbench 2.1. Derfor: Oppgrader til Workbench 2.1 NÅ!

MASTERS - STØRST OG BILLIGST PÅ AMIGA!

AKSELERATORKORT

GVP
A1230 Turbo 4/8MB RAM/40MHz/ FPU **RING** A1200
A530 Turbo fra **4650,-** A500
Combo 68030/88040 fra **5850,-** A2000

MICROBOTICS
M1230XA 33/40/ 50MHz030,2MB RAMtilA1200 **RING**
VXL-30 Akseleratorkort til A500/2000 fra **2080,- RING**

SUPRA,BLIZZARD,MERCURY,PROGRESSIVE,ZEUS, FUSION FORTY,VECTOR, ADSPEED,DERRINGER, COMMODORE,ROCKET LAUNCHER, POWER, **RING** for egen akseleratorprisliste

AMIGA

Amiga 600/600HD 20MB Harddisk 1MB RAM **RING**
Amiga 1200 2MB RAM 68020 **RING**
Amiga 1200 80/120/210 MB Harddisk **RING**
A1200 leveres med ferdig innstallert harddisk klar til bruk med full garanti. Mot et lite tillegg kan vi legge inn diverse PD-program og PD-spill i ønsket mengde.
Amiga 4000 030 4MB RAM,120MBHarddisk,Scala **RING**
Amiga 4000 040 6MB RAM,120MBHarddisk,Scala **RING**

AMIGA-DELER
Workbench 2.1 norsk **270,-** oppgradering fra 2.04
Workbench 2.1 norsk m/2.04 ROM **570,-** oppgr.fra1.3
Kickstartswitch **419,-** tastaturstyrt WB 1.2, 1.3,2.0
Chips, Rombrikker,Klokke, Matteprosessorer, Strømforsyning. Alt i deler til Amiga. Ring for liste.

ANIMASJON-DESKTOP PUBLISHING-GRAFIKK-TEGNING-TEKSTBEHANDLING-VIDEO-3D

Art Department Pro 2.3 **1980,-**
Brilliance 24 bit tegne- og animprogr. **1.930,-**
Cinemorph **1005,-** Bildemanipulering
DeLuxe Paint 4.1 **980,-** Tegning og anmasjon
DeLuxe Paint 4.1AGA **990,-** for A4000 og A1200
Distant Suns 4.2 **670,-** Astronomi
Final Copy II v2 **995,-** tekstbehandling
Kindwords 3.0 **525,-** Tekstbehandling
Image FX **2625,-**
Imagine 2.0 **2890,-** Raytracing Anim.
Kid Pix 295,- Tegneprogram for barn
Mini Office **590,-** Grafikk, regneark, database, tekstb.
Morph Plus **1.950,-** Bildemanipulering
Pagesetter III 720,- Lillebror til PPage
Page Strem 3.0 RING *Nyhet*
Pen Pal 1.5 **595,-** Tekstbehandling
Professional Draw 4.0 RING Vektorisert grafikk
Professional Page 4.1 **2.285,-** Sideombrekking m/PMS
ProWrite 3.3 **690,-** Tekstbehandling m/Postscript
Real 3D Beginner 2.0 RING Professional 2.0 RING
Scala Home Video Titler HT100 **810,-**
Scala Video Studio VS113 **1.945,-**
Scenery Animator v4 **995,-**
TV-Paint 2 **RING** må brukes med 24-bit kort *Nyhet*
VideoDirector Gold Disk **1.540,-**
Vista Pro 3.0 **800,-** Landskapsbygging
Wordworth 2.0 **1.275,-** Tekstbehandling
Dette er kun et lite utvalg av de mest populære program Be om egen prisliste.

Ved kjøp for over 5000 kroner får du en musematte og 30 DD disketter GRATIS.

BUSINESS

Be om egen prisliste

BØKER

Vi har et meget stort utvalg i bøker til Amiga, be om vår komplette bokprisliste.
Kun et lite utvalg er med i annonsen.
Amiga Rom Kernel Devices 365,-
Amiga Rom Kernel: Includes Autodocs 480,-
Amiga Rom Kernel: Libraries 430,-
Mastering Amiga Amos 245,- Dekker alle Amos progr.
Mastering Amiga Arexx **275,-**
Mastering Amiga Assembler **330,-** 68000 Assem språk
Mastering Amiga Beginners **245,-**
Mastering Amiga C **245,-**
Mastering AmigaDos 2 Vol.1 **275,-**
Mastering AmigaDos 2 Vol.2 **245,-**
Mastering Amiga WB 2 **245,-**

CAD -(konstruksjonstegning)

Be om egen prisliste CAD-programmer.

CD-32

CD-32 spillmaskin 32-bit **RING** ***Årets Nyhet!***
FMV-kort kommer snart RING 74 min full-motion video
CD-32 spill, ca 40 titler er sluppet.
Be om egen prisliste på hardware og software til CD-32.
Noen CDTV titler fungerer på CD32 be om liste.

CDTV

Be om egen prisliste på hardware og software til CDTV
Noen CD-32 titler fungerer på CDTV, be om liste.

DATABASER

Origins RING slektforskningsprogram Nyhet
Superbase Personal IV **1875**
Superbase Professional IVv1.3 **3490,-**

DIGITIZERE

Rombo Vidi- 12 v2.0 **1.345.- AGA**Inklusive splitter
Rombo Vidi-12RT **2990,-** real-time Nyhet
Rombo Vidi-24RT **4490,-** realtime Nyhet
Andre digitizere, RING for komplett liste

DISKETTSTASJONER

Vi har diskettstasjoner til alle Amigaer. RING for liste.
DMI Floptical Drive **RING** 3,5"20MB disk
DMI Floptical disketter 20MB **220,-**
Dual Drive 3,5" **1.910,-** Dobbel diskettstasjon ekstern
Power 1,76MB 3,5" HDdrive ekstern **RING** Alle amigaer

DIVERSE

Action Replay MK III A500/A500+**790,-**
Finner du ikke det du leter etter, RING, så sender vi priser og brosjyrer. Vi skaffer det aller meste.

EMULATORER

Amax II plus RING Mac i svart/hvit
Emplant **RING** Mac i farger *Nyhet*
VORTEX PC 386 eller PC 486 emulator **RING**

GENLOCKER

Vi har genlocker i alle prisklasser fra 2000 kr. Ring for liste

GRAFIKK-KORT (24-bit)

EGS Spectrum,Framemachine, Impact Vision 24, Merlin, Opal Vision,Picasso II, Retina, Rainbow III, Vivid 24.
Vi skaffer dem alle RING for komplett prisliste.

HARDDISKER

GVP 80/170MB fra **3750,-** A500
A1200 80/120/210 MB 2,5" IDE **RING**
alle 2,5" IDE HD leveres med kabel/garantisegl og installasjonsdiskett.
Vi har harddisker fra 40MB til 3.5 Gigabyte.
Vi har kontrollerkort,SCSI og IDE. Be om komplett harddiskprisliste.

JOYSTICKS

Vi kan levere de fleste joysticks på markedet. Be om komplett joystickliste. Fra 49,- kr. Vi nevner de mest populære.
Cheeta, The Bug 229,-
Competition Pro 5000 sort 169,-
Pro Star Blå 229,-
Quickjoy , alle modeller, be om liste
Quick-Shot , alle modeller, be om liste
Red Ball/Bat handle 279,-
Speedking, Analog Joystick **229,-** (for flysimulator)
Zipstick Auto Fire 149,- MC/AF

Ved kjøp for 1000 kroner får du en musmatte gratis!

MODEM og FAXMODEM

Vi fører kun godkjente modemer og faxmodemer.
Be om prisliste på modem.

MONITORER

1940 13"/1942 13" **RING** Bisync for A1200/A4000
CM8833 14" stereo Philips **2.325.-** RGB monitor
IDEK 15" og 17" **RING** Multisync
Monitor Copyholder **69,-** Konseptholder
Monitorfilter farge **950,-** 98% strålefritt glass
Monitorfilter farge **209,-** nettingfilter
Monitorstativ 14" **189,-**

MULTIMEDIA-PRESENTASJON

Presentation Master **1.970,-** Business Graphic
Scala Multimedia MM213 **3.895,-**
Scala TV Info Channel IC312 **RING**

MUS OG MUSMATTER

Mus i alle prisklasser fra 99,- kroner RING for liste
Alfa Data Mega Mouse **270,- 290 dpi**
Musholder **39,-**
Musmatte 20 x 22 cm **25,-**

MUSIKK

Audio Engineer Plus **2.775,-** Stereo digital soundsam.
Bars and Pipes Pro 2.0 **RING** Midi Sequencer
Bars and Pipes Moduler **RING**
Clarity 16 sampler **1.750,-** 16bit stereo sampler
Deluxe Music 2 **1090,- Nyhet**
DSS-8 Digital Sound Sampler GVP **690,-** 8 bit m/softw.
DSS8+ Digital Sound Sampler GVP **900,-** 8-bit m/softw.
KCS Level II 3,5 Dr.T **2.860,-** Midi-Sequencer
MegaMix Master **530,-**
Miracle Piano Teaching System **RING** Lær pianospill
One Stop Music Shop **RING** Amigasynth, 16-bit MIDI
StereoMaster Sampler **425,-** Stereo sampler
Studio 16 2.0 m/AD 516 **RING** 16-bit, 8 spor stereosaml
Studio 16 2.0 m/AD 1012 **RING** 8-bit,4spor mono sampl.
SuperJam 1.1 **1.070,-**
Trilogic Midi Interface **395,-** 1 inn, 1 gjennom, 2 ut
Triple Play Plus **RING** Midi-interface Bars and Pipes
Videomaster **825,-** Videodigitizer og soundsampler i ett
Be om komplett musikk-prisliste.

NYTTEPROGRAM

Ami Back v2 **695,-** HD Backup
CrossDos **360,-** MS/DOS-Atari-Amiga
Cygnus ED 3.5 1090,-
Directory Opus 4.0 **729,-** Filhåndtering
Quarterback 5.0 545,- HD backup
Quarterback Tools Deluxe 1590,-Reparerer harddisken
Video Backup System 960,- Backup på videotape
X-Copy Professional 485,- Kopiering

PRINTERE

Blekkskrivere,laserprintere,matriseprintere.
Canon, Citizen, Hewlett Packard, Star RING for pris
Fargebånd **RING** oppgi printermodell
Papir og rekvisita til printere **RING** oppgi modell
Printerstativ **129,-**

PROGRAMMERING

Amos 500,-/ Compiler 290,-/ 3D 360,-/ Easy Amos 315,-
Amos Professional 540,- Amos Pro Compiler 390,-
Arexx 465,- Arexx Compiler 1.195,-
Can Do 2.5 1.790,-
HiSoft Basic 855,- Dev Pak III 975,-
HiSoft Pascal 1.395,-
SAS C v.6.1+ (Lattice C) 3.990,-

Ved kjøp for over 3000 kroner får du en musmatte pluss 10 DD disketter GRATIS

RAM

Vi fører RAM og RAM-kort til alle Amiga-modellene. Priser på RAM varierer fra uke til uke. Derfor ingen priser. Be om komplett RAM-prisliste.

REGNEARK

Professional Calc 2.0 1795,- AGA-support

REKVISITA

0-modem kabel **105,-**
Amiga Scart kabel 2meter **119,-**
Disketter . Vi har disketter i alle prisklasser. **RING**
Diskettboks40/80/100/120stk 3,5"m/lås 49,-/59,-/69,-79,-
Four Player Adapter **75,-**
Joy-Master **229,-** automatisk joystick/mus switch
Posso for 150 stk 3,5" **249,-** Stablevennlig
Printerkabel 2/3/5 meter **95,-/115,-/ 145,-**
Robo-shift **259,-** joy/mouse switch
Robo-shift Mach 2 289,- joy/mouse switch med mus-emulator
Finner du ikke det du leter etter, ring eller skriv til oss.Vi skaffer det aller meste til Amiga.

SCANNERE

Alfa Scan Håndscanner m/OCR **4.290,-** m/software JX-100 A6 farge 200DPI 18Bit Sharp **RING**
GT-6500 600DPI 24-bit A4 Epson **RING**
Power håndscanner sv/hv v3 **RING** v4 **RING**
Power håndscanner farge **RING**
OCR Software **RING**
Scannersoftware ASDGJX-100 **820,-** Epson **1.420,-**

SPILL

Be om egen prisliste. Flere hundre titler. Fra 49,- kroner.

UNDERVISNING

Be om egen prisliste

NYHETER

Ami-lotto, **179,-** Norsk Lottoprogram
Amitek Ram 0-8MB Ramkort til A1200 **RING**
Brilliance, **1930,-** Det beste grafikkprogrammet
Cygnus ED 3.5 **1090,-**
DeLuxe Music V2, **1090,-**meget bra musikkprogram
EGS Spectrum **RING** GVP's svar på Opal Vision
Hypercache **549,-** softvarebasert aksellerator
Megachip-Two fra Power **2290,-** Gir 2 MB Chipram
Modem og Faxmodem, **RING**,
Pagestream 3.0, **RING**, det beste DTP-progr til Amiga
Patchmeister,**RING,** Midi-bibliotek
PC 1208,0- 8MB Ramkort til A1200, **RING** for pris
Quarterback Tools Deluxe, **1590,-**
Scenery Animator 4.0 **949,- landskapsprogram**
Syquest 105MB, **RING**, utbyttbar SCSI harddisk
Syncpro,**RING,** MIDI/SMPTE synkroniseringsboks
Vidi-12 RT Digitizer **, 2990,-** Realtime digitizer
Vidi-24 RT Digitizer , **4490**,- Realtime digitizer
CD-32 spill, ca 40 nye titler be om egen CD-32 prisliste
Jurassic Park, Amiga, A1200,CD32, spill **RING**
Elite 2 Frontier, Amiga, spill **RING**
King Quest 6, Amiga, A1200, spill **RING**
Winter Olympics 94, Amiga,A1200,CD32 , spill **RING**
Dennis, Amiga, A1200, spill **RING**
F.F.X.(flysimulator) A1200,CD32, spill **RING**
Zool 2, Amiga, A1200, spill **RING**
James Pond 3, A1200,CD32, spill **RING**
Det er kommet flere nyespill til Amiga, A1200 og CD32.
Be om spill-liste.

OBS! Nye åpningstider - se nedenfor!

Reparasjoner.
Send Amigaen til oss neste gang. Rimelige priser.
Salgsbetingelser.
Alle varer sendes i oppkrav.
Alle priser er inklusive merverdiavgift.
Porto og oppkravsgebyr kommer i tillegg. Ved kjøp over 10.000 kroner får du varene fraktfritt.
30 kr i eksp.gebyr på ordre under 500 kr.
Vi tar forbehold mot trykkfeil. Rett til prisendringer uten varsel.
Retur av varer kun etter avtale.

Finner du samme produkt billigere hos andre. Fortell oss det. Kanskje har vi nettopp satt ned prisen eller kanskje vi kan matche prisen.

Tlf. 22 65 72 04
Fax: 22 65 85 43

MASTERS
Brobekkveien 104 - 0583 Oslo

Åpent: 10-22 (17-22 kun telefon)
Lø/Sø.: 12-18 (kun telefon)
O-kontant. Avbetaling

Look to Norway!

...om Norskutviklede BBS-program

av Gard Eriksrud

Norge er et aktivt land i BBS-verdenen. Til nå har vårt store triumf-kort vært NComm, terminal-programmet som helt klart er blant de aller beste i jungelen av kommunikasjons-program. Men NComm får snart skarp konkurranse om oppmerksomheten. En rekke spennende prosjekter er på gang! Vi tar en titt på hva som rører seg i det norske BBS-miljøet.

NCOMM

Og vi begynner med NComm som vi nevnte innledningsvis. Den første versjonen ble laget av en ikke fult så ukjent herremann kalt Daniel Bloch. Han overlot imidlertid hele prosjektet til Torkel Lodberg, som etter planen skulle være ferdig med versjon 3.0 av NComm omtrent når dette bladet gikk i trykken! (Vi kommer med en skikkelig test av NComm v3.0 så fort vi har programmet i våre hender!)

ABBS

Hva er vel vitsen med terminalprogram uten BBS'er? Geir Høsteng er navnet på mannen som de siste årene har jobbet mye med et BBS-program kalt ABBS. Dette programmet har blitt svært populært blant norske Amiga-sysoper, og sammen med et PC-program kalt MBBS har det nærmest utviklet seg til en norsk standard for et BBS-system! Foreløpig er ABBS på beta-stadiet (og har vært det temmelig lenge nå...), men før eller senere vil en skikkelig versjon av ABBS dukke opp. Høsteng er ikke interresert i for mye publisiet rundt ABBS før en endelig versjon er klar, såinntil da får vi smøre oss med tålmodighet.

OFFLINE

Den første versjonen av Offline ble laget av mannen bak ABBS, men de siste versjonene er det Marius Mortensen som har stått bak. Offline er, som navnet anntyder, en offliner. Et slikt program er et must for alle som driver med BBS'ing. Ved hjelp av en offliner kan du skrive meldinger og bestemme deg for hvilke filer du vil hente ned, uten å være konstant koblet opp mot en base. Kjekt for telefon-regninga, altså!

IRIS

Arthur Hagen er et kjent navn når det gjelder norskproduserte nytteprogram. IRIS er forkortelsen for det heller kronglete ordet "Independent Readmail Interactive System", og er en utmerket offliner. Hovedforskjellen mellom Offline og IRIS, er at sistnevte gir deg følelsen av å være koblet opp mot en base. Du finner igjen mange av kommandoene fra ABBS i IRIS, ja tilogmed kommandoene som er forbeholdt sysop! ...Og prøver du deg på dem kan det hele ende riktig ille!

DATA EXCHANGE FACILITY

For tiden er det mange spennende program under utvikling her i Norge. Et at de mest spennende er DEF. Vi kan røpe at kjente personer står bak, så det skulle vel si litt om hva slags nivå vi snakker om! DEF er et annet navn for BBS, og står for Data Exchange Facility. Hovedideen bak DEF er å utnytte tida du er koblet opp mot en base best mulig. Du tror kanskje at DEF er nok en offliner? Da tar du skammelig feil! DEF er systemet med STORE bokstaver! Systemet som virkelig representerer fremtiden innen BBS'ing - eller DEF'ing om man vil! Det er slik at de aller fleste modem benytter noe som kalles full duplex. Det vil si at man kan overføre data begge veier samtidig. Det er dette DEF vil dra maksimalt nytte av, i tilegg til at systemet ikke er tekst-styrt, dvs. at teksten du får på skjermen skrives ut av selve terminalprogrammet på bakgrunn av kommandoer som overføres med maksimal feil-sjekking. (CRC-sjekking!) Henger du med? Vi tar et lite eksempel for åillustrere det hele: Istedetfor at modemet ditt må hente 2000 tegn for åf.eks tegne opp en meny, kan det nøye seg med å hente ett eneste tegn! Dette tegnet er en kode, som forteller til terminalen at "nå skal denne menyen tegnes opp". Menyen er på forhånd lagret en gang for alle inne i selve terminalen din! Skjermoppdatering vil altså gå utrolig mye raskere, og du sparer både tid og penger! Men DEF byr på flere overraskelser enn dette! Uten at vi i detalj skal avsløre hvordan, vil DEF utnytte Amigaens multitasking til fulle. Tenk deg terminal-programmet som et Workbench vindu. I et vindu downloader du en fil, i et annet uploader du, i en tredje spiller du et online spill mens du i et fjerde chatter med en annen bruker. Slik kan du gjøre en masse ting samtidig! I korte trekk gjøres dette mulig ved at blokklengden på filoverføringene tilpasses overføringshastigheten. DEF krever både spesiallaget terminal- og baseprogram, samt en multitaskende maskin som Amiga - "Intel Inside" kommer selfølgelig til korte her!

TUBBS

Er nok et BBS-program under utvikling her i Norge. Vi har såvidt fått testet en svært tidlig versjon, men foreløpig kan ikke si så mye om om TUBBS, bortsett fra at det minner litt om ABBS, og at det er veldig gøy å oppleve at Amiga-folk i lille Norge er så kreative og aktive innen den store BBS-verdenen! Stå på!

THOR

I neste utgave av AmigaForum kan du lese mer om NComm 3.0 som er nevnt ovenfor, samt den nye off-lineren THOR, som er laget av Petter Nilsen. Med THOR leser og besvarer du meldinger, velger filer som skal up/downloades, m.m. Når du ringer opp basen, utføres alle kommandoene dine i ekspressfart (sparer teller-skritt!). Vi har såvidt begynt å bruke THOR her i redaksjonen (11. oktober), og programmet ser meget bra ut.

BASE sjekken

Velkommen til en ny utgave av base-sjekken! Helt uten forvarsel sniker vi oss inn påen base, undersøker alt som kan undersøkes, og kommer til slutt med vår knusende (?) dom. Ikke rart mang en sysop sover dårlig om nettene når de har en slik trussel hengende over seg!? Sysopen på Green House kan imidlertid sove lettere de nærmeste ukene, for her er resultatet av vårt besøk på på denne basen!

GreenHouse BBS

Telefon: 56 18 45 64
Sysop: "Black Tornado"

Brukervennlighet



Lett å komme igang på basen.

Alt nødvendig på plass, som gjør det lett å komme igang på basen. Alle valg stilles inn ved innlogging første gang, men det burde samtidig blitt opplyst til nybegynnere hvordan man skal gå frem for å hente en hjelpetekst.

Oppsett



Nye brukere har direkte tilgang på filene.

Fin flyt i alle logoene, men desverre bare standard menyer. Ingen mangler i protokoll- eller arkivmulighetene. 15 bulletiner og 9 doors, hvorav 6 er online spill. Ingen spesial-kommandoer. På Green House har nye brukere tilgang på filer uten å først måtte kontakte sysop. Bra! Et minus for noe streng fil-ratio, som var 1:4 da vi testet basen.

Filer



Filutvalget er litt for dårlig.

Over 250 moduler og 150 spill-løsninger! Green House byr på litt innen de fleste fil-kategoriene. Filene er passe nye, men utvalget er for noen hakk for dårlig! Skaff litt flere filer, sysop!

Konferanser



Green House er ikke support board for Greenpeace!

Om vi ikke akkurat hadde ventet et support board for Greenpeace da vi ringte Green House, hadde vi ihvertfall ventet oss noe innen miljøvern. Men, etter vår runde på basen har vi ikke oppdaget noe som helst som forklaring på basens navn. Heller ikke blant konferansene. Hadde vi delt ut terningøyne etter hvor seriøst innhold disse har, ville Green House vært ille ute. Men nå er den tross alt ikke slik. Konferanser som "de avsindiges avkok" (...) er til for moro, og moro skal det være på base! Grunnen til 3'eren, er at vi finner altfor lite orginalitet blant de heller få konferansene. Den eneste konferansen med snev av nytenking, bærer navnet "det overnaturlig hjørnet".

Totalt



Sysop er en balansert fyr!

Green House er en ung base, med et lite stykke igjen for å komme blant de beste. Hyggelig miljø, men det skorter på filer! Filer betyr selvfølgelig ikke alt, men det er en viktig ting på en base! Sysop Black Tornado er tydeligvis en balansert fyr, som svarte vennlig istedetfor å gå i taket da vi stilte ham de mest håpløse spørsmål!

Oversikt over norske Amiga-BBS'er

Board	Nummer	Sysop	Gruppe	System	Hastighet
ABBS Support	22277176	Geir I.Høsteng	-	ABBS	14.4
Alcatraz	77695151	Micro-Pal	Alcatraz	CNET	14.4
AmigaForum BBS	75562764	Stein Haugen	-	ABBS	14.4
Byte Bazaar	74248815	Geir Belsås	-	ABBS	12.0
Colosseum #1	22224425	Rincewind	-	CNET	14.4
Colosseum #2	22712975	Rincewind	-	CNET	2400
Crusaders #1	63833980	Dr.Outtasight	CRS	MBBS	2400
Crusaders #2	63833981	Dr.Outtasight	CRS	MBBS	14.4
Crusaders #3	63833982	Dr.Outtasight	CRS	MBBS	12.0
Crypt	72581052	Mr.T	Cadaver	ABBS	14.4
Dark Secret	22508551	Pathseeker	TMG	ABBS	2400
Digital P...	78953014	Tor Hansen	-	ABBS	9600
Dream Of P...	64944683	Jens Madsen	-	ABBS	14.4
Dreamzone	64925782	Håvard	-	ABBS	14.4
Extacy	22743053	Mr.Man	MMS	ABBS	14.4
Falling	69256117	C. Naas	SSD	ABBS	2400
Fatlandia	69336776	Fatman	Ancient	ABBS	9600
Green House	56184564	Black Tornado	The Guts	ABBS	14.4
Hack`n Hard	77073118	Decker	Cadaver	ABBS	2400
Home Of Amos	78471042	Dr.Ice	-	ABBS	14.4
Hotter Than...	22746439	Pitcher	Epidemic	CNET	14.4
Illegal Action	64867738	The Raven	SMS	MBBS	9600
Leikestove BBS	37158474	Belecthor	TSFME	CNET	9600
Madhouse	22371974	Martin Myhre	Agency	ABBS	14.4
Magic Circle	57851059	Martin Nore	-	MBBS	14.4
MatchBox	32825330	Lars N. Nilsen	EON	MBBS	14.4
Mediafoto #1	22687176	Bjørn Melbye	-	MBBS	9600
Mediafoto #2	22687557	Bjørn Melbye	-	MBBS	9600
Middle East	32721024	Goblin	Vision	AMIX	16.8
Midnight Caller	22680671	Jotes	Fraxion	CNET	14.4
Monami	69182224	Endor	Pitza	ABBS	14.4
Nes BBS	62353406	Exlex	Nirvana	ABBS	2400
Prodigy	70150489	Marque C.	-	ABBS	14.4
Pure AGA	55916244	Johnny Bjørkly	TD	MBBS	9600
Rodeløkka	22380949	Arvid Johansen	-	MBBS	14.4
Silwerhawk	64934100	Decoy	BDZ	ABBS	14.4
Total Dest...	75172683	Terminator	TD	ABBS	2400
ToonTown	61190355	OnLine	Compact	MBBS	14.4
Trashcan	22257478	Terje Hagen	Epidemic	ABBS	16.8
Vice	22732787	Thomas Vestly	-	ABBS	14.4
Ultima Thule	08381999	Tommy Larsen	-	ABBS	14.4
WarZone	63802038	Hellfreak	BDZ	CNET	14.4

Denne lista er en gjengivelse av baselista LOVE. Dersom du har rettelser, leverer du disse påToonTown MBBS, som er support-base for LOVE.

?!

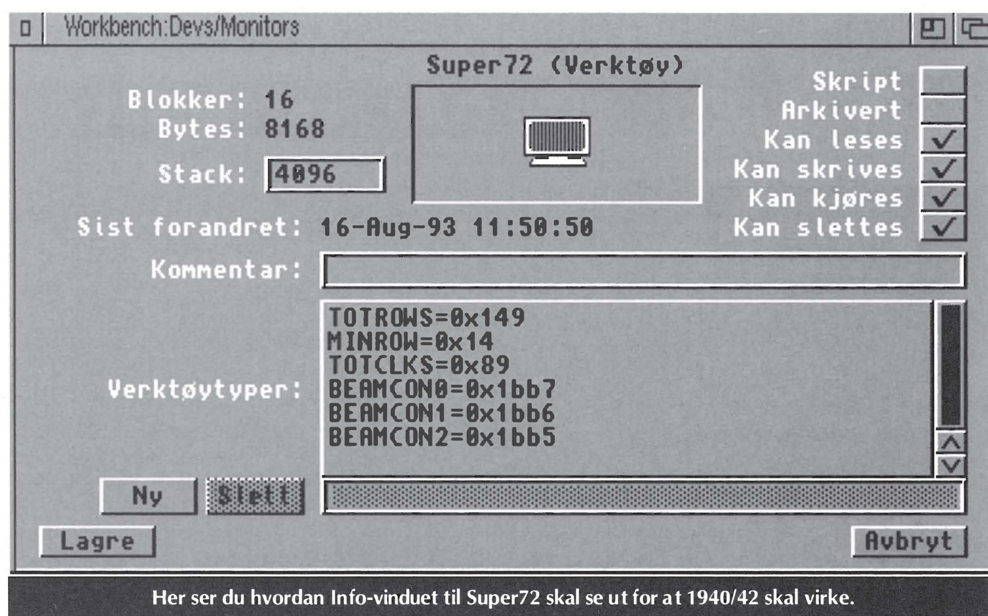
Spørsmål & svar

Vi ønsker oss konkrete spørsmål og tips til hva vi skal ta for oss i denne spalten. Hverdagens små og store problemer finnes det sikkert en løsning på, og disse sidene er stedet du finner dem på. Så send oss gjerne spørsmål og tips, og vi strør om oss med T-skjorter og annen garnityr til de som fortjener det. Fra og med neste nummer vil du finne minst to sider med nyttige tips og svar i hvert blad. Så kom igjen!

Spørsmål og tips kan sendes til:

AmigaForum as
Verkstedveien 4B
8013 Bodø

Høyere oppløsning på 1940 og 1942!



Her ser du hvordan Info-vinduet til Super72 skal se ut for at 1940/42 skal virke.

Siste ord er ennå ikke sagt i vår føljetong om Commodores 1940/42-monitorer. Etter at vi først påstod at det ikke var særlig stort problem å kjøre oppløsningen SuperHighRes Interlaced (800x600) med driveren Super72, påstod vi så at det ikke skulle gå an. Nå påstår vi igjen at det går an!

"Hemmeligheten" er (for å bruke DatorMagazin-terminologi) at man må gi Super72-driveren litt ekstra informasjon i "Info"-menyen. Her kommer oppskriften på hvordan du ordner det, og husk: den gjelder KUN for de som har 1940 og 1942-monitorer. Dere som benytter TV eller 1084-monitorer er dessverre avskåret fra å få denne oppløsningen.

Først og fremst må driveren Super72 flyttes fra Storage/Monitors til Devs/Monitors. Hvis du kjører uten harddisk, må du kopiere denne filen fra Storage-disketten og over til Devs/monitors-skuffen på Workbench-disketten. Har du harddisk, er det bare å flytte den direkte mellom skuffene.



Så velger du ikonet, og velger deretter *Ikon/Informasjon* i menyen. Vinduet som vises overfor kommer fram på skjermen. Skriv inn følgende i feltet "Verktøytyper" (trykk *Ny* og skriv inn linje for linje i feltet under den store rammen):

TOTROWS=0x149
MINROW=0x14
TOTCLKS=0x89
BEAMCON0=0x1bb7
BEAMCON1=0x1bb6
BEAMCON2=0x1bb5

Når du har gjort dette, velger du *Lagre*. Skal du bengynne å bruke de nye innstillingene med én gang, må du dobbeltklikke på ikonet til Super72, slik at denne driveren startes. Så går du inn i *Prefs/Screenmode*, og blar deg nedover i listen helt til du treffer på oppløsningene som begynner med *Super72*. Den mest aktuelle her er *SuperHighRes Interlaced*, som har en oppløsning på 800x600 pluss overscan. Velg denne og trykk *Bruk* eller *Lagre*. Skjermen forandres, og ikonene blir en god del mindre. Du legger også merke til at skjermbildet flimrer litt. Nå kan du stille skjermbildets posisjon med *Overscan*, men du må også regne med å bruke justeringsknappene i fronten på monitoren flittig når du endrer oppløsning.

Hva skjer i Norge?

av Gard Eriksrud

Hva er et chart? Det er er en type diskettavis som alle kan sende inn stemmer til. Man stemmer på temaer som beste grafiker, programmerer, swapper osv. En chart er med andre ord stedet man slår opp i når man vil finne ut hvem som er mest populære på scenen.

Agency har kommet med en BBS-intro. Noe mer har vi ikke sett fra de norske medlemmene.

Alcatraz har noen medlemmer samt en base her i landet.

Alive lever i beste velgående selv om det ikke virker slik. Det er år og dag siden vi sist så en produksjon fra Alive, men codere som Nameless og Sciff henger fortsatt med, så det er vel bare et tidsspørsmål før det skjer noe?

Andromeda gir seg ikke selv om medlemmer forsvinner,. Når dette leses burde de ha kommet med sin nye trackmo. (Se forøvrig artikkel om Andromeda i AF03/93)

Angels er en cracke-gruppe som i vår forsøkte med et comeback over hele Skandinavia. Også i Norge, men foreløpig ser det ut til at comebacket snarere ble et "goneback"...

Atomic forsvant iløpet av våren, og om de ikke er oppløst er ihvertfall BBS'en og packen deres borte.

Avalon kom med en absolutt godkjent trackmo kalt "Out of Time" på slutten av sommeren. En gruppe som har gjort seg vel bemerket iløpet av året!

Balance består blant andre av alle medlemmene i den norske gruppa som kalte seg Frogs. De utgir magget "Upstream", og kommer fra tid til annen med utmerkede produksjoner.

Banana Dezign ble dannet i høst, og består av tidligere medlemmer fra grupper som Cryptoburners, Destiny og Talent. De har sin egen pack, og er også aktive innen BBS-virksomhet.

Base så vi første gang på Rendezvous. Etter det har det vært taust...

Bronx eksisterer faktisk også i Norge, men er nok mye mer aktive nede i Tyrkia!

Cadaver er aktive som aldri før. Norsk gruppe som har bredt seg utover i Skandinavia. Diskmagg er påvei, og de har lovet nytt design på en heller tam pack som kom i sommer.

Compact er en forholdsvis ung gruppe, med HQ her i Norge. Et BBS-magg er under produksjon, og gruppa skal arrangere busstur fra Norge til The Party III i Danmark.

Crusaders er et kjent navn for mange, men bortsett fra den årlige invitasjonen til Gathering, er det lenge siden de sist leverte en av disse musikkdiskene vi alle husker dem for!

Cryptoburners lever, men om de er aktive er en annen sak. Forsøket på å etablere en fransk divisjon ser ut til å ha mislykkes. Iløpet av våren har de også mistet alle basene sine og en rekke medlemmer her i Norge. Så får vi heller vente på nye versjoner av protracker da!

Destiny består for det meste av swappere her i Norge, men de har også en base.

Devils gjør det bra, og kan regnes som en "outsider" i forhold til mer kjente grupper som Spaceballs og Andromeda.

Diffusion finnes i Norge, men noe utover swappe-aktivitet har vi ikke sett fra dem foreløpig.

Dual Crew Norway kom med en liten intro tidligere i sommer. Etter det har det vært taust.

EON er norske, med flere småproduksjoner bak seg. Er likevel mest kjente for sine gensere!

Extension har halvparten av medlemmene i militæret, så aktiviteten er vel heller laber.

Fraxion er en god gammel norsk gruppe, som blir oppløst og gjennopplivet med gjevne mellomrom... De jobber for tiden med et BBS-system kalt "TUBBS".

Impulse er aktive i Norge, men bare når det gjelder swapping.

Interactive har fått flere norske medlemmer i den senere tid, og gir ut sin egen pack her i landet.

Iris har flere medlemmer i Norge, og har kommet med en rekke mindre produksjoner tidligere i høst.

Legend har nylig gjennomført en opprenskning, og vi vet ikke om den norske delen overlevde dette.

Lemon venter kanskje til The Party III med neste produksjon? Den norske divisjonen er svært ung, men har allerede satt seg i respekt!

Majic 12 er opprinnelig ungarsk, men har holdt stand lenge her i landet. Litt tamt i M12 Norway for tiden!

Manitou har i skrivende stund et medlem i Norge, som forsøker å bygge opp en norsk divisjon. Den Østerriske delen har flere store prosjekter på gang, så det vil neppe by på særlige problemer å lure norske blekansikter med i gruppa! (Ikke det at de er så mye mer indianske i Østerrike!)

Mirror forsøkte nylig å etablere seg i Norge, noe som viste seg å være en dårlig ide...

New Wave er en norsk gruppe, men pga. liten aktiviet er de ukjente for folk flest.

Orion har norske medlemmer, men siden The Party II har vi ikke sett noe fra gruppa i det hele tatt.

Phase gjenoppstod i vår, men har allerede mistet flere medlemmer.

Pure Metal Coders har kun et medlem igjen, og han er i militæret.

Scoopex ga sist livsteg fra seg på The Gathering. Gruppe som tidligere har gjort det svært bra i norsk sammenheng.

Spaceballs kjenner vi alle. De er med som arrangør av The Party III, og tar vi ikke helt feil vil de stille i konkurransene der også! (Se artikkel om Spaceballs i AF05/93)

Stone Arts kom tidligere i høst med første utgave at sitt diskmag kalt "Headline". Ny norsk gruppe, med gode muligheter til å nå langt!

Symbiosis er det sjeldent å se noe fra, men når det først kommer noe er det kvalitet tvers igjennom! Gruppe som kunne nådd langt hvis de var mer aktive!

Talent gjemmer fortsatt på sin u-releasede demo fra Rendezvous. Den norske divisjonen har holdt seg i livet ganske lenge.

The Drittsekks er kanskje inspirert av Berntsen når det gjelder navnvalg? Gruppa er faktiskt er par hakk (dog ikke for mange!) mer seriøse enn navnet skulle tilsi!

The Magic Guild har hatt flere baser i Norge, men har aldri sluppet noen demoer her i landet.

The Pornos er en sub-gruppe med medlemmer fra Crusaders, Balance og en rekke andre kjente og ukjente grupper.

Triumph er en gruppe som har vært med lenge, men har aldri kommet med de helt store produksjonene.

Vision forsøker for tiden å etablere seg på ny, også her i landet. De påstår å ha bra codere (Bland andre Jawbreaker fra tidligere Offence), uten at de har bevist dette foreløpig.

THE PARTY III "we are back"

Var du en av dem som gikk glipp av The Party II, "part 2 - the final"? Da får du en ny mulighet! The Party III, "part 3 - we are back", er begivenheten som sørger for at det ikke blir ribbe og surkål på deg i romjula!

Denne gangen er det den danske byen Herning som i 3 dager blir okkupert av ville Amiga-freaks! Fra klokka 10.00 mandag den 27. desember, til klokka 10.00 den 29. blir det full rulle!

Arrangører denne gangen er Silents, Lemon og Spaceballs. Foruten nok elektrisitet kan de love bordplass for 3000 personer, en stor informasjonstavle, en 6 x 4 meter stor skjerm, HI-FI lydutstyr, to ordentlige kafeteriaer, 24 timers bølsebod, egen TV-kanal, laserdisk rom, 25 gratis dusjer, en ny Kyd/Balle video, party-trøyer, kvinnelige arrangører (...), og en stille separat sovehall. (Hadde de samtidig lovet at man slipper å bli vekket etter 2 timers søvn av en full finne som står over deg og gauler finske folkeviser, hadde jeg blitt riktig fornøyd!)

Konkurransene har ikke uventet rekordhøye pengepremier! Bare sjekk denne oversikten (alle beløpene er i US dollar):

Demo:	3000, 1500, 750, 500, 250
Grafikk:	500, 300, 200, 100, 50
Musikk:	500, 300, 200, 100, 50
Intro:	500, 250, 100
AGA-demo:	500, 300, 100

Grunn nok til åreise dit? I forhånds--invitasjonen fortelles det også at det skal holdes en rekke overraskelses-konkurranser. Hvis du kontakter arrangør på adressen nedenfor, vil du få detaljert informasjon om konkurranse-reglene. Da vil du ogsåoppdage at det utrolig nok ikke blir godtatt AGA-bilder i grafikk-konkurransen, og heller ikke AGA-bidrag i den største demo-konkurransen. AGA-maskinene har vært på markedet i over et år nå, så vi burde kanskje få litt utvikling på dette området snart snart?

Kontakt party-arrangør på denne adressen:

The Party 1993
Postbox 755
9100 AALBORG
DANMARK.

Tlf: 095 45 98151731
BBS: 095 45 98153262
Internet: sauber90@kom.auc.dk
Amixnet : Dux@DK0001

Får du problemer med å komme deg til Danmark i romjula? Ikke fortvil! Dersom det er nok interreserte, vil det nemlig bli arrangert buss-reise fra Norge! Det vil være forskjellige stoppesteder, som f.eks Oslo S. For nærmere informasjon, send en diskett samt en ferdigfrankert svarkonvolutt til denne adressen:

Compact Inc.
Rustadvn. 36
2830 RAUFOSS

Tlf:	61192682
BBS:	61190355
	61197304
	61197945

AMIGAFORUMS NORGESCHART

1. SPACEBALLS
Den snart et år gamle "State of the art" demoen skapte en ny stilart innen demoer. Spaceballs RAW ligger ubeseiret som beste diskmagg påalle chartene.

2. AVALON
Flere kvalitetsproduksjoner gjør så vi setter en knapp på denne gruppa som den nest beste i Norge!

3. ANDROMEDA
"Gammel tungvekter", men hvis ikke Andromeda snarest kommer med noe nytt vil de rase nedover i chartene!

4. TALENT
Grunnen til denne plasseringen er at vi har sett den ikke utgitte demoen til Talent, og dermed vet at de er blant de beste her i landet!

5. LEMON
Vi tror det bare er et tidsspørmål før denne gruppa ligger på toppen av Norgescharten!

6. BALANCE
Hvis de fortsetter med samme tempo er det bare en vei for dem i chartene:oppover!

7. STONE ARTS
Har startet et diskmagg som virkelig er lovende!

8. SYMBIOUSIS
Kunne gjort det mye bedre hvis de hadde vært mer aktive!

9. SCOOPEX
Den samplede musikkdisken de ga ut på The Gathering var meget bra!

10. DEVILS
Vi var egentlig mest i tvil om denne plassen. Grupper som Cadaver og BDZ er ikke langt unna i rangering!

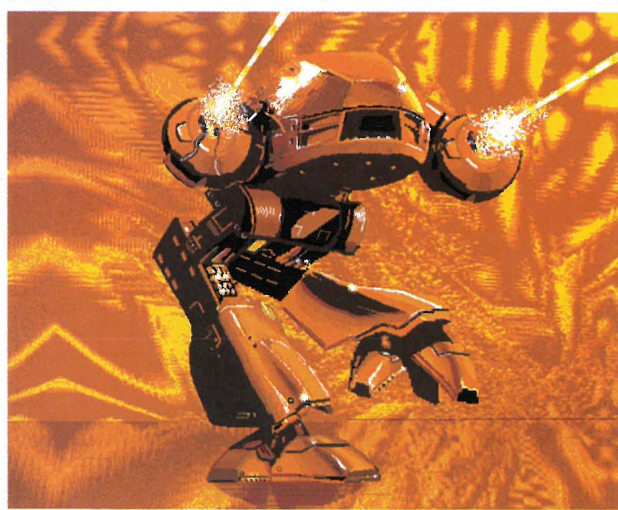
Dette er vår rangering av de norske gruppene, med produksjoner utgitt så langt i 1993 som grunnlag. Vi vet at mange vil være uenig med vår chart, så vi oppfordrer alle til å sende sine stemmer påde beste norske gruppene til oss. En gang iblant dukker Norgescharten opp på disse sidene. Du kan stemme på så mange grupper du vil, men du har ikke lov til å stemme på din egen. Send stemmene til oss i rangert rekkefølge. (Nummer 1 og 2 får henholdsvis tre og to stemmer. Øvrige får en stemme hver) Stemmene sendes: AmigaForum, Verkstedveien 4B, 8013 Bodø. Konvolutten må merkes "Norgeschart" for å bli med!

Galerie Le IFF

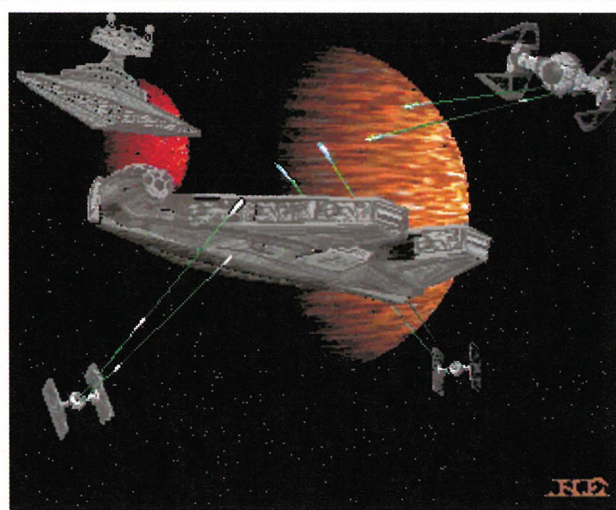
LESERNES TEGNINGER

På denne siden har du mulighet til å få publisert dine egne IFF-bilder - og til og med få betaling for det! Vi tar imot tegninger og bilder av alle typer, både vanlige DeluxePaint-tegninger, ray-tracinger og annet 24-bits snadder.
Hvis noen av dere ønsker å komme i kontakt med noen av kunstnerene vi presenterer på disse sidene, er et bare å ta kontakt med oss, så skal vi videreformidle kontakten.
Så send oss bilder på diskett, og skriv også gjerne hvilke program som er brukt, hvor lang tid det har tatt osv. *Vi venter spent!*

Something Fishy av Torgeir Holm. Oppløsning: 640x512 punkter, HAM8. Lagd med Imagine og VistaPro (havbunnen) på en Amiga 4000/030 med 6MB RAM.



ED-209 av Nils Erichsen, tegnet i DPaint på en A500+ med GVP530 Turbo og 4MB RAM.



The Falcon, også denne av Nils Erichsen. Lagd med Real3D Beginner og DPaint 4.

SEND BILDENE PÅ DISKETT TIL:

AmigaForum AS, Verkstedveien 4B, 8013 Bodø
Skriv gjerne litt om hvordan du har laget tegningen, hvilke program du har benyttet etc.

Forum-disketten

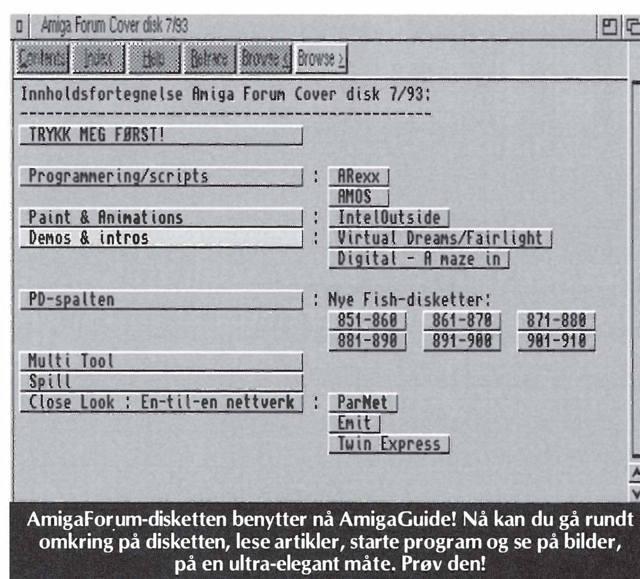
av Torsten Gabrielsen

Velkommen til Amiga Forum Cover Disk 7/93 - disketten for deg (please insert volume Forum7.93 in any drive). Som redaktør for månedens diskett har jeg satset på å lage en Cover Disk som inneholder noe for enhver smak, men jeg er veldig opptatt av kreativitet. Derfor ønsker jeg at disketten skal inspirere deg til å gjøre noe.

Du vil i fremtiden (forhåpentligvis) finne mye kildekoder, animbrusher, ARexx-scripts, prosjekter, eksempler o.l. på Amiga Forum-disketten. I tillegg skal det selvfølgelig være Workbench-programmer, små spill, utilities, eksempler fra bladet, demoer, animasjoner osv. Jeg er veldig spent på hvordan dere liker dette produktet. Jeg har ihvertfall jobbet hardt for å lage noe jeg føler har en identitet og brukervennlighet som passer seg et blad som Amiga Forum. Nå er det opp til dere å fortelle hva dere vil ha annerledes.

Alt på disketten kan nås via et amigaguide-script. Til innstallering av programmer har jeg valgt å bruker Commodores Installer som kalles opp fra amigaguide-scriptet. Det er altså bare å "click and go" - scriptet vil guide deg i alt du trenger å gjøre. Enkelte ord i teksten fungerer som knapper, og gir deg muligheten til å bla deg fra evne til evne i teksten. Man kan også starte et program ved å trykke på en knapp, eller se et bilde, pakke ut en programpakke, osv. Det er altså lagt stor vekt på brukervennlighet. Samtidig kan du greit bla deg rundt på disketten via workbench, og pakke ut eller kjøre programmene derfra hvis du vil. For de som kjører Workbench 1.3 eller lavere kan det oppstå noen små problemer ved kjøring av amigaguide-scriptet, men programmet vil gjøre alt for å innstallere det som trengs for at du skal kunne komme inn på amigaguiden til disketten.

I motsetning tidligere må du nå starte opp maskinen med Workbench diskett eller harddisk først!



AmigaForum-disketten benytter nå AmigaGuide! Nå kan du gå rundt omkring på disketten, lese artikler, starte program og se på bilder, på en ultra-elegant måte. Prøv den!

Systemet på disketten

Når du starter opp "Om_Forum7.93" vil du få se en innholdsfortegnelse. Til venstre i innholdsfortegnelsen har du diskettens hovedinndelinger i temaer. Til høyre for hvert tema har du "snarveier" til de enkelte artikler. F.eks. kan du velge temaet "Programmering/scripts", for å lese den generelle artikkelen om programmering. Fra denne artikkelen kan du hoppe videre til de forskjellige underemner; ARexx, C, AMOS, osv. Eller du kan hoppe direkte til et underemne, f.eks. AMOS.

Programmering/scripts : ARexx
AMOS

Programmene på disketten

Først: Vi vil gjerne ha bidrag fra leserne til disketten. Send inn programmer, musikk, tegninger, osv. til Amiga Forum og bli berømt! Vi stiller ingen spesielle krav, men ethvert bidrag må selvfølgelig vurderes. Så over til månedens innhold:

ARexx

Noen scripts til ADPro, Scala og PPage. Takk til Jan Samuelsen for scriptene til ADPro og Scala! Hvis du har lagd noen kjekke scripts, og de trenger slett ikk e å være så veldig avanserte, så dem inn til bladet. Jeg håper at vi skal klare å bygge opp en samlediskett med scripts etterhvert.

Amos

8 kjekke småprogram fra Paul René Jørgensen - en stor takk til ham! Disse programmene er virkelig fine siden de er såpass små at det er forholdsvis greit å sette seg inn i dem. I tillegg har jeg lagt ved programmene fra Amos-sidene.

Spill

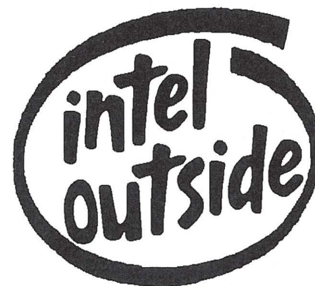
Et lite tenkespill kalt DAD. Hvor fort løser du problemet?

Demos

Et par introer på ca 40K hver; Digital - A maze in og Virtual Dreams/Fairlight. Dette er virkelig imponerende saker, særlig når man tar i betraktning størrelsen på filene... Takk til Gard Eriksrud for hans support.

Nettverk

På denne disketten ser jeg litt nærmere på en-til-en nettverk. Parallellprogrammet ParNet og seriellprogrammet Emit ligger på disketten, og i tillegg har jeg skrevet om seriellprogrammet Twin Express som kan bestilles fra PD-spalten. ParNet må pakkes ut på egen diskett eller harddisk.



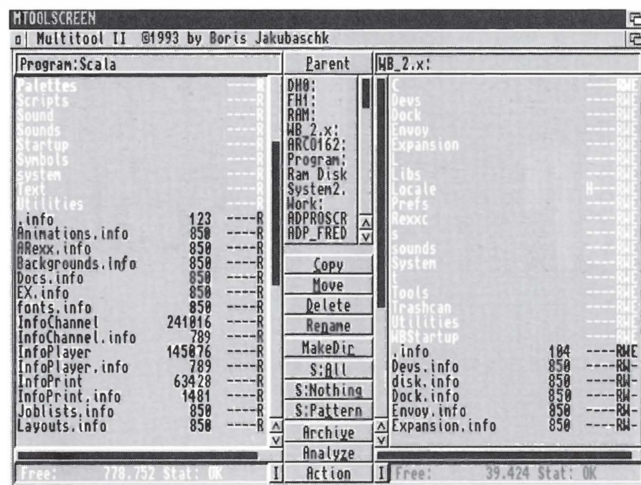
Intel outside

Intel outside-logoet, slik at du kan skrive den ut og lime slike lapper på alt utstyret ditt...

PD-spalten

Oversikt over alle fish-diskettene fra 851 til 910. Disketten kan bestilles fra PD-spalten.

Multi Tool2 v1.5



Dette er denne diskettens hovedprogram. Programmet må pakkes ut på egen diskett eller harddisk. MultiTool er et directory-verktøy som ligner på Directory Opus og SID. Den lar deg bla deg rundt i innholdet på disketter og harddisker og kopiere filer fram og tilbake. Du kan også velge å se bilder, lese tekstfiler, kjøre programmer, samt mye annet som kan legges til ved at du konfigurer programmet til å benytte seg av andre verktøy du har fra før. MultiTool har mulighet til å behandle LHA-pakker som skuffer, slik at du kan bla deg fram og tilbake i skuffene og gå inn å kopiere enkeltfiler fra pakkene - meget smart! ***Dessvere støtter ikke MultiTool Kickstart 1.3 eller lavere (oppgradér til 2.0).***

MultiTool lar deg jobbe med filer mye raskere og enklere enn det du kan via Shell. Alt styres via musen: kopiering, flytting og fjerning av filer, visning av bilder, osv... MultiTool har to bokser som viser innholdet av hver sin directory. Du trenger begge to når du skal kopiere, flytte eller pakke ut filer. Du kan kopiere både fra venstre mot høyre og omvendt.

Nedenfor begge fillistene finner du informasjon om antall ledige bytes, og den er skrivebeskyttet og om den er validated (hvis den ikke er det, kan du bare skrive til disketten. Dette skjer som regel kun hvis det er alvorlige feil på disken). Du kan trykke på den lille I-en ved siden av statuslinjen for mer informasjon.

Knappene

De fleste knappene har understreket et av tegnene i teksten. Hvis du taster dette tegnet på tastaturet vil programmet simulere at du trykket denne knappen.

Parent : Gå et steg tilbake i directory-treet. Hvis du står på Work:text vil du havne på Work: etterpå. Du kan også trykke med musen i boksens ytterkant, eller trykke venstre-pilen på tastaturet for samme funksjon.

Under Parent-knappen ligger den mange knapper som du kan trykke på for raskt å nå disketter, harddisker og andre enheter direkte. Under disse knappene kommer det en rekke funksjonsknapper:

Copy: Kopiere avmerkede filer fra fillisten du står på til den andre.
Move: Samme funksjon som Copy, men fjerner orginalen etterpå.
Delete: Fjerner valgte filer.
Rename: Endrer navn.
Makedir: Lager en ny skuffe i den aktive skuffen.

Avmerking

De tre siste knappen lar deg velge alle filene (All), ingen filer (Nothing), eller valg etter mønster, f.eks. velges alle filer som slutter på .txt med å bruke mønsteret #?.txt (for mer informasjon om filmønster: se AmigaDos-manualen).

Arkiver

Arkiver er filer som inneholder mange andre filer/skuffer pakket sammen for å spare plass og for å gjøre det lettere å overføre. Du kan bruke MultiTool sammen med LHA-arkiver, men da må du først innstallere lha og konfigurere programmet. Når du har gjort det kan du pakke sammen filer og pakke ut filer veldig enkelt. Hvis du dobbeltrykker på et lha-arkiv kan du til og med bla deg i innholdet av pakken og hente ut akkurat de filene du vil ha - kjekt!

Analyse : Trykk på denne for å få litt mer informasjon om den/de filen(e) du har avmerket. Du får også muligheten til å manipulere med file flags.

Editor : Du kan konfigurere hvilken editor som skal kalles opp når du trykker på denne knappen, f.eks. more eller CygnusEd. Avmerkede filer vil da bli hente inn i det programmet du har konfigurert MultiTool til å kalle opp.

Action : Prøver å "gjøre noe" med valgte filer, dvs. visning hvis det er et bilde, se innholdet i arkiver, lese tekst, etc.

Menyen

Her skal jeg ikke gå inn på alt, bare nevne et par ting som kanskje ikke er så direkte opplagte;

Quick start : Når denne er har haken på, vil Copy skje umiddelbart uten at du får en requester med masse spørsmål hver gang.

AutoDir : Gjør at programmet oppdaterer fillistene hver gang en diskett settes inn eller fjernes.

Eksterne program

Når du har innstallert MultiTool må du kopiere MTool.Prefs inn på "S:". Hvis du ikke gjør dette, vil du ikke kunne utføre "actions". Senere kan du koble eksterne programmer mot "actions" slik at du f.eks. kan vise Scala-scripts e.l.

Flere muligheter

Vi har ikke plass her til å gå inn på alle mulighetene til MultiTool, men kan nevne stikkordsvis (les den engelske manualen som følger med MultiTool):
- Lære programmet til å forstå flere filtyper og hva den skal gjøre med disse.
- Sette opp skjermen akkurat slik du vil ha den.
- Legge inn egne menyvalg for å utføre eksterne program. Via kontrollkoder kan du fore programmene med akkurat den riktige input med valgte filnavn, options osv.
- Sette opp dine egne "enheter". F.eks. kan du sette opp programmet slik at du får en knapp kalt "Brev" istedenfor hele pathen som kanskje er "Work:egnefiler/text/Brev".

Tastaturkontroll
De fleste funksjonene kan kontrolleres fra tastaturet. I tillegg til enbokstavers-kommandoene (understrekede bokstaver) kan du bruke opp og nedtastene for å gå opp og ned på fillisten, velge filer med shift-tasten og velge bort filer med alt-tasten. Hvis du trykker på høyre piltast, utføres aktuelle "Action" på filen(e). Du kan hoppe mellom hvilken filliste som er den aktive ved å trykke på mellomromstasten.

Hot Key
MultiTool har en varmknapp (fin norsk oversettelse, ikke sant?) som du kan trykke på for å gjemme/hente tilbake programvinduet. Denne varmknappen er tastekombinasjonen Ctrl+Alt+<.

Det var MultiTool i korte trekk. For fullstendig bruksanvisning: les den engelske manualen som følger med. Plassen her er dessverre for knapp til at vi kan komme inn på alle mulighetene, men det skulle være nok til å få deg igang. Og til slutt: Husk å støtte Shareware-programmererne.

Shareware
Versjon 1.5 av MultiTool er den siste uten begrensninger. Den neste versjon vil ha den "beskyttelsen" at den kommer med stadige påminnelser om at du må registrere deg. I tillegg vil nye funksjoner bli utilgjengelige (inntil du registrerer deg). Men dette gjelder altså neste versjon; denne versjonen er ikke beheftighet med noen av egypts plager. Men det er altså er SHAREWARE-program, og det betyr at hvis du bruker programmet mye, forplikter du deg til å registrere deg. Alt du trenger å gjøre er å betale en liten sum på rundt 70-100 kroner, og det er ikke ille. Du vil da få tilsendt nye versjoner (uten beheftigelser og med alle funksjoner tilgjengelig). Du kan også registrere deg for bare én oppdatering for 5 dollar.
Programmereren foreslår, uten at Amiga Forum går god for dette rådet, at du sender pengene i kontanter for å slippe kjempemessige gebyrer. Skulle du følge dette rådet bør det vel bli en rød en du putter i konvolutten. Hvis du ikke vil sende kontanter, kan du sende sjekk. Adressen er:

Boris Jakubaschk,
Im Öschle 28,
78727 Oberndorf
Germany

CAPELLA

USRobotics Sportster 14.400 modem

Sportster 14400 er et kompakt og prisgunstig høyhastighets-modem, og dette er modemet for alle - fra bedrifter som benytter modemet noen få ganger pr. dag, til hjemmekontoret og personlig databehandling!

Modemet er konstruert på USRobotics velkjente høykvalitets-teknologi, og er konstruert for å kunne benyttes direkte ved tilkobling til telenettet, og en slipper kompliserte installasjons-prosedyrerog setup. Kan benyttes sammen med de fleste kjente fax- og kommunikasjons-program..

USRobotics Sportster 14400 benytter feilkorrigering i henhold til MNP nivå 2-4 og CCITT v.42 (LAPM). Med komprimering i henhold til v.42bis eller MNP nivå 5, kan du oppnå en overføringshastighet på 57.600 bps! USRobotics' Sportster modem er godkjent av Statens Teleforvaltning (STF). Sportster 14400 leveres med innebygd 14400 fax i henhold til CCITT G.3, klasse 1 (v.17).

Sportster 14400 faxmodem

Spør din lokale Amiga-forhandler!

3.590,-

Norsk importør:
Capella AS, tlf. 22 20 08 06

Commodore

Amiga 4000 og Scala MM200

Full pakke fra Commodore og Scala!



Amiga 4000 har skapt en ny standard for hvordan en multimedia-computer bør være. Amiga 4000 kan leveres med 68040 eller 68EC030-prosessor, så du finner alltids en som passer for din lommebok. Og nå leveres maskinen med det verdensberømte multimedia- programmet Scala MultiMedia MM210, som gir deg full kontroll over både tekst, bilder, animasjon, lyd og video. I sannhet et program som bringer fram de sterke sidene i den nye Amiga-generasjonen.

Forbedret grafikk

Med de nye AA grafikk- kretsene får du flere farger, større hastighet og høyere oppløsning enn tidligere. Og den nye Workbench 3.0 inneholder en rekke forbedringer, som f.eks. norsk språk og høyere hastighet.

Amiga 4000 og Scala MultiMedia er en multimedia-løsning med lav brukerterskel og stort potensiale!



Commodore

Commodore Computers Norge A/S,
Waldemar Thranesgate 77, 0175 Oslo , Tlf. 22 20 05 60

Autoriserte Amiga 4000-forhandlere:

Datateam Amiga Senter, Grønnegt. 32, 9001 Tromsø, **FAMO A/S**, Københavngt. 15, Postboks 6708 Rodeløkka, 0503 Oslo, **Kreativ Visjon**, Haraldsgt. 146, 5500 Haugensund, **Helioprint A/S**, Postboks 6755 Rodeløkka, 0503 Oslo, **IQ Computer AS**, Komediebakken 9, 5024 Bergen, **PC-Programutvikling**, Grønnegata 32, Postboks 95, 2301 Hamar, **ProNet Amigasenter**, Hognestadveien 7, 4340 Bryne. **ProNet AmigaSenter**, Salvågergaten 3, 4006 Stavanger. **Mox-Næss Data**, Søndregate 20, Postboks 396, 7001 Trondheim, **Opcon A.S**, Nygaten 22, Postboks 5642 Møllenberg, 7002 Trondheim, **Run-Time a.s**, Munkedamsveien 35B, Postboks 2465 Solli, 0202 Oslo. **Slinning Moa A/S**, Moa Senter, 6018 Ålesund. **Device AS**, Storgata 19, 3191 Horten. **Echo Vision,** Bergveien 6, 3501 Hønefoss. **EIVA Multimedia**, Postboks 4144 Gulskogen, 3002 Drammen.

Public Domain

Public Domain (PD) er betegnelsen på programvare som kan distribueres fritt. Den største samlingen av PD er Fred Fish-samlingen. Den består pr. i dag av 910 disketter! Og det kommer stadig flere. Det går nesten ikke en måned uten at nye Fish-disketter ser dagens lys. På disse disketten kan man finne nesten alt, fra assemblere til animasjoner, fra spill til samplet musikk. På hver diskett ligger det flere forskjellige programmer.

av Stig Ove Johnsen

Fersk fisk

Her har vi samlet noen av de nyeste PD-programmene i to pakker

DRAFU
"Draw a function". Viser en grafisk framstilling av en eller flere matematiske funksjoner samtidig, og kan også regne ut integralet av funksjonene. Kan lagre funksjonen i IFF eller ACBM-format (ikke i denne demoversjonen). Har eget script-språk og ARexx-port. Versjon 0.82, kompatibel med Workbench 1.2/1.3/2.0. Laget av Andreas Kleinert og Ulrich Degens.

HWGRCS
Et komplett revisjonskontrollsystem (RCS). Programmet kan håndtere flere versjoner av en tekstfil, og automatiserer lagring, henting, logging, identifisering og sammenføyning av forskjellige versjoner. RCS er nyttig for filer som blir oppdatert ofte, som f.eks. program, dokumentasjon, grafikk m.m. Amiga-versjonen er lagd av Heinz Wrobel, og dokumentasjonen av Hans-Joachim Widmaier.

SuperDark
En skjerm-blanker. Ligner på AfterDark (til PC og MAC). Inneholder blandt annet mange forskjellige skjerm effekter og en skjerm-låser. Versjon 1.5. Inkluderer kildekode. Laget av Thomas Landspurg.

SysInfo
En helt ny utgave av det kjente programmet. Gir deg informasjon om konfigureringen av din Amiga, inkludert noen hastighets-sammenligninger med andre Amiga'er, versjon av operativsystemet og mer. Versjon 3.18. Laget av Nic Wilson.

BioRhythm
Et program som enkelt viser deg dine 3 basis biorytmer samt en gjennomsnittlig. Se på dem, og kjør dem ut på din printer. Lag planer for når du bør gjøre hva. Versjon 2.2. Denne versjonen har noen nye funksjoner og er 400% raskere enn tidligere. Kildekode tilgjengelig fra programøren. Laget av Thomas Arnfeldt.

Noisome
En "commodity" som gjør at du kan spille lyd-sampler når du trykker en tast, setter inn en diskett og lign. Det følger med diverse lyd-sampler. Versjon 1.0. Laget av David Larsson.

Change
Et lite CLI-program for å oversette tall fra et tallsystem til et annet. Det er støtte for de binære, oktale, desimale og heksadesimale tallsystem. Versjon 1.0. Kildekode i C++ følger med. Laget av Harald Pehl.

DRED
"The Disk REDucer". Arrangerer data på disketter ved hjelp av en "minst-plass" algoritme. Har du noen ganger problemer med å finne ut av hvilke filer som skal på hvilke disketter for å bruke færrest mulig disketter, så er dette programmet for deg! Versjon 2.3.7. Laget av Bob Rye, Marcus Mroczkowski and Brett O'Callaghan.

ComplexPlot
Gjør det mulig å transformere en tegning med en kompleks funksjon. Tegningen kan forandres ved hjelp av musen. Både engelsk og tysk versjon er inkludert. Versjon 1.0. Laget av Michael Gentner.

Disse helt nye programmene kan du bestille fra oss nå som "FORUM(7)-pakke A"!

MouseBlanker
Blanker ut mus-pekeren etter en definert tid, eller om du trykker en tast. Implementert som en "commodity". Krever WB2.0. Versjon 1.21. Tysk versjon og kildekode i C er inkludert. Laget av Stefan Sticht.

AmigaGuide
En distribusjon av Commodore's AmigaGuide hypertekst verktøy. Inneholder utviklingseksempler og verktøy for bruk av AmigaGuide under V34/V37 og V39. Laget av Commodore Business Machines.

TrashIcon
Et applikasjons-ikon for å slette filer under Workbench 2.x. Alle filer som du drar med musen over dette ikonet vil bli slettet. Versjon 1.4. Laget av Mark McPherson.

ToolManager
Med dette programmet kan du legge til egne innslag i "Verktøy"-menyen på Workbenchen. Har blandt annet støtte for ARexx, lyd og "Locale". Versjon 2.1. Inkluderer kildekode. Krever WB 2.0. Laget av Stefan Becker.

Blanker
Et forsøk på å gi Amiga-samfunnet en fremtidsrettet og lett utvidbar skjermblanker. Er en plattform for andres skjermblanker-moduler, der man slipper å sette opp brukergrensesnitt m.m. Versjon 2.3. Inkluderer kildekode og diverse moduler. Laget av Michael D. Bayne.

KCommodity
En flerfunksjons "commodity". Inkluderer vindu-aktivator, tidsviser i diverse utgaver, alarm, taste-klikk, vindu/skjerm skifter, venstrehånds-mus, lukke vinduer med ESC-knappen, revisjonskontrollsystem, telefonavgiftskalkulator, skjerm/mus-blanker, "PopUp" skall, bruker-definerte knapper, mus akselerator, og mer. Støtte for ARexx. Versjon 2.5a. Krever WB2.0. Inkluderer kildekode i assembler. Laget av Kai Iske.

NBuff
Dobbelt-buffer rutiner. Versjon 2.2. Inkluderer kildekode i C. Laget av Alex Matulich, Unicorn Research Corporation.

Csh
Et nytt skall, tilsvarende til UN*X csh. Inkluderer blandt annet over 100 innebygde kommandoer, 70 funksjoner, nye system-variable, filnavn-utfylling, fil klasser, automatisk cd, menyer til skallet og lokale variable. Versjon 5.31. Inkluderer kildekode. Laget av A. Kirchwitz, U. Dominik Mueller, C. Borreo, S. Drew, M. Dillon.

Og disse helt nye programmene kan du bestille fra oss som "FORUM(7)-pakke B"!

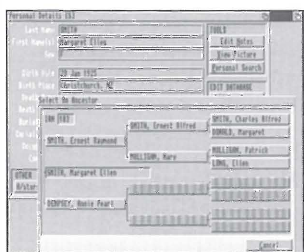
SE NESTE SIDE FOR EN OVERSIKT OVER PAKKETILBUD!

Tester

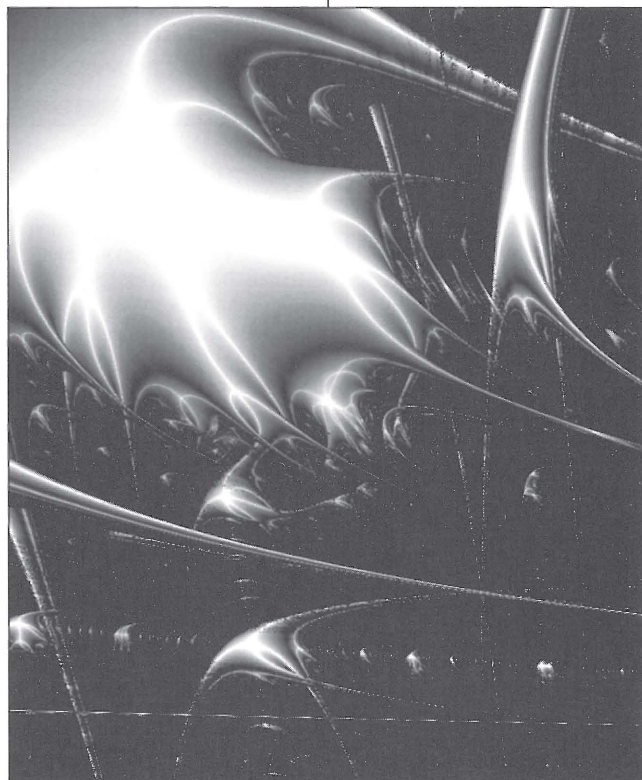
Genealogist

av Robbie J Akins

I den senere tid så har det blitt veldig populært å drive med slektsforskning. Det er vel ikke så vanskelig å forestille seg at det er et område der man kan ha god hjelp av et dataprogram. Genealogist er et slikt program. Her kan du lagre all den informasjon du vil om dine slektninger. Programmet håndterer blandt annet multiple giftemål, "ukonvensjonelle" giftemål, adopsjon, ugifte foreldre.
I tillegg til den vanlige informasjonen som for eksempel datoer for fødsel, giftemål og død, så kan du legge inn fritekst kommentarer og IFF bilder av hver enkelt person og familie.
Det er lett å "bevege seg" i slekten. Med det mener jeg å flytte seg fra en person til en annen. Det er tilgjengelig lister over familiene og personene, man kan søke på navn, få opp slektstre der man kan velge ny person osv...



Har du en printer, så kan du få ut diverse typer utskrifter; opplysninger om en spesiell person, familietre, etterfølgetre (barn, barnebarn, oldebarn,...) og mer.
En annen ting, som man ikke ser så mye i annen programvare til Amigaen, er den gode tilgjengeligheten av hjelpesider. Når som helst i programmet, så kan man trykke på "Help" knappen på tastaturet, og få hjelp. Lurer man på hva en knapp eller et felt betyr, så er det bare å flytte muspekeren over knappen eller feltet, og trykke "Help". Da kommer det opp en beskrivelse av problemet.
Det følger med et eksempel på en slekt, slik at man får et godt innblikk i hvordan programmet virker. Jeg har lenge vært på utkikk etter et godt slektsforsknings-program, og dette programmet er såpass bra at jeg vil ta det i bruk selv. Genealogist krever Workbench 2.0. Du finner det i vår "Business Pack A". Prøv det!



Lyapunovia

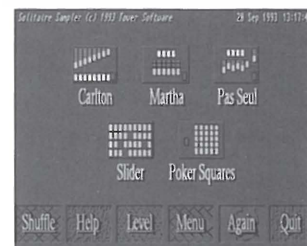
av Jesper Juul

Programmet lager og viser noe som er kjent som "Lyapunov Space", eller "the juiciest object in mathematics" som J.Juul sier selv... De fleste har vel sett såkalt mandelbrot-grafikk. Vel, her er mer matematisk grafikk. Ikke vet jeg hva "Lyapunov Space" er for noe, men vakre bilder blir det i alle fall!
Men du trenger ikke ha en professorgrad i matematikk for å bruke dette programmet. Det følger med mange forhåndsinnstillinger, og har du lyst til å eksperimentere litt, så er det bare å sette i gang. Når du har laget et bilde, så kan du zoom'e deg innover eller utover, og oppdage nye spennende verdener... Hva kan man bruke dette programmet til? For å lage flotte bilder! De kan du bruke som for eksempel som bakgrunner i Scala eller på Workbenchen din. "Whatever fancy's you".
Lyapunovia passer alle typer Amiga (selv de med WB1.2!). Du finner det i vår pakke "Multimedia A".

Solitaire Sampler

av Richard Brown

Jeg regner med at alle vet hva kabal er for noe. De aller fleste kan et par typer kabaler, og legger dem fra tid til annen. Solitaire Sampler er en samling av fem slike kortspill.
Det som først slår meg når jeg starter spillet, er den fine grafikken. Det er bilder av de fem kabalene som man kan velge ved å trykke på dem, og seks andre knapper med diverse valg. Nå er ikke jeg så veldig bevandret i kabaler, så jeg velger først knappen som heter "Help". Da kommer det opp en kort og grei forklaring på hvordan man skal bruke dette programmet, og en innføring i de forskjellige kabalene. Denne hjelpen er godt tilgjengelig hele tiden, også under selve spillet. Så er det bare å velge spill, og sette i gang. Man flytter på kortene ved å trykke og dra med musen, og datamaskinen holder kontroll med at spillets regler blir fulgt. Ettersom datamaskinen styrer spillet, så er det ikke mulig å jukse. Enkelte (svake sjeler!) vil kanskje ikke se på det som noen fordel... Jeg blir lett oppslukt av denne typen spill, og ble hektet med en gang. Så mye mer er



det egentlig ikke å si om Solitaire Sampler, annet enn at det endelig har kommet et skikkelig gjennomført kabalspill til Amigaen!
Spillet skal fungere på alle typer Amiga-maskiner og du finner det i vår spillpakke G.

Begynnerpakke A

Denne spillpakken er særlig beregnet på de som er litt ukjent med hvordan Amiga brukes. De trenger ingen form for utpakking, men kan startes direkte etter at Workbench er startet opp.

HeadGames
Shoot-em-up spill.

Up&Down
4-på-rad spill.

Mosaic
Hodebry.

AirAce
Shoot-em-up spill.

Megaball
Ball-type spill.

Domino
Standard dominospill.

FlipIt
Othello type spill.

Rescue
Shoot-em-up spill.

LittleBoulder
Action spill.

ThinkAMania
Brettspill med flott grafikk.

PacMan
Pacman-spill med 25 nivåer.

Spillpakke E

LastRefuge
Action spill.

ReflexTest
Matematikk spill.

Wangle
Vanedannende hjernegym!

Yacht
En versjon av Yatzy!

Euphorion
Action spill.

Snake
Gammel klassiker! Krever WB2.0.

ShuffleRun
2 mannsspill med mange nivå.

TankHunter
Actionspill for to spillere.

ASokoban
Sokoban for Amiga. Har 85 nivåer. Krever WB2.0.

Asteroids
Klassiker. Shoot-em-up.

Spillpakke F

Galaga
Action spill.

Fleuch
Konsentrasjons spill.

MEM
Hukommelsestrening!

UChess
Avansert sjakkspill med flott grafikk! Krever minimum en 68020-basert Amiga med WB2.0 og 4MB ram.

ReflexFinal
Nye matematiske utfordringer!

MiniPac
Mini-pacman på Workbench'en!

RoachMotel
Action spill.

Egypt
Labyrintspill for to spillere.

NetHack
For de som er tilhengere av strategi- og fantasispill.

SSW
Action spill for 2 spillere.

Spillpakke G

Poker
Burde være kjent...

4-Get-It
"Tenkespill" med imponerende grafikk og lyd. Krever 1MB.

SolitaireSamp
Fem kortspill.

Luffar
Bondesjakk, spill mot Amiga eller en venn.

DeluxePacMan
Ny oppdatert versjon av det mest populære spillet i PD-samlingen!

CL_SEP92
Hint, tips & triks til mer enn 500 spill!

ArmyMiner
Unngå bombene! Gode lydeffekter, high-score tabell.

BattleStar
Tekstbasert eventyrspill.

Shuffle
Gjør Workbench'en om til et puslespill! Krever WB2.0.

Targis
Action spill. Høyt tempo, 200 nivåer, med muligheter for å lage egne nivåer.

Robouldix
Boulderdash-lignende spill. 40 nivåer. Krever 1 MB.

Mix A

Sammensatt pakke av spill, demoer påkomersielle spill, melodier og mange flotte bilder. 10 disketter med ren moro!

Multimedia A

MapTrix
Automatisk bakgrunns-generator! Fargesprakende bilder genereres vha. fraktaler. Mange valgmuligheter (bl.a. fjell, skyer, bølger, emboss, konvolusjon), lett å bruke.

FM-synth
Synthesizer for din Amiga! Seks operatorer, sanntids LFO, editerbar algoritme. Spill musikk på tastaturet!

MainActor
Verktøy for redigering og avspilling av animasjoner.

DA
"Digital Aesthetics". Et program for sammensetning og avspilling av lydeffekter.

Lyapunovia
Genererer fantastiske bilder fra matematiske formler. Støtter AGA, gir 24 bits bilder i maks 65000x65000 punkter.

AniMan
Nyeste versjon av stemme-gjenkjennings- programmet AniMan. Velg fra menyer vha. mikrofon. Krever WB3.0.

NarTest
Test snakkefunksjonene innebygd i Amiga'ens operativsystem. Krever WB2.0.

ViewTek
Vis bilder og animasjoner. Det mest avanserte programmet i sitt slag: Støtter bl.a. 24 bit IFF, GIF, JPEG, alle AGA-modi, 800x600 HAM animasjoner, GVP IV 24.

Pakketilbud

For å gjøre det enklere for deg, har vi satt sammen noen (10 disketter i hver) med program innenfor spesielle kategorier. Pris pr. pakke: kr. 198,-

OctaMEDPlayer
Spiller sanger laget med MED eller OctaMED (4-8 kanaler + MIDI). Helt ny versjon.

JukeBox
Brukergrensesnitt for avspilling av CD-plater. Krever CD-ROM spiller.

VideoTitler
Tekst videoer! AGA-støtte, farge-fonter. Demoversjon.

ZGif
Viser GIF-bilder. AGA-støtte, liten og rask.

DSound
Spiller samplede lyder rett fra hard-disk!

IEv4Demo
Ikon-editor for ikoner opptil 640x256 i 256 farger. Mange muligheter. Demoversjon.

Animasjon A

TooMuch3D
Swiss Army F-16 In Combat
Stealthy Manuever II
Juggette Anim
Juggette_2
Juggler Demo 2
Batman
Late Night
Terminal
Coyote
AtTheMovies
Pogo
AmyVsWalker
ShuttleCock
AntiLemmin Krever 2MB RAM, og TheDatingGame Krever 3MB RAM.

Animasjon B

Mange animasjoner. Bla:
BigSneeze
A day at the beach
Juggette 3
Unsporting
Enterprise 1
Noen krever 3MB RAM.

Grafikk B

HamLabDemo
Demo på konverterings- og billedbehandlingsprogram.

Vertex
Editor for tredimensjonale objekter.

FontViewer
Viser skrifttyper.

AWPlotDemo
Demoversjon av et program for plotting av data.

InScript
Program til videoteksting. Krever 1MB RAM.

Mostra
Program for behandling av IFF-bilder. Inneholder mulighet for analyse og enkel slideshow-styring.

BootLogo
Viser et bilde mens maskinen starter opp. Krever WB2.0.

JcGraphDemo
Demoversjon av et program som tegner stolpe-, linje- og paidiagrammer av dine data.

PlotMap
Tegner kart av jorda's overflate. Krever WB2.0.

ALook
Viser IFF-bilder og animasjoner. Krever WB2.0.

Clipart A

10 disketter fulle med clipart! Dette er IFF bilder i sort/hvitt som egner seg spesielt til Desktop publishing. Inkluder bildene i dine brev og dokumenter.

Clipart B

Enda mer clipart! Mange IFF bilder i sort/hvitt som egner seg spesielt til Desktop-publishing.

Musikk A

WonderSound
Instrumentdesign-verktøy.

SynthSong
Sang som varer nesten 65 minutter.

BCBMusic
Sangene "Still Waiting", "Transpose" og "Trilogy".

SonicArranger
Musikkprogram som støtter samplede og syntetiserte lyder. Kan lese Noisetracker-filer.

AniMan
Animert, snakkende hode som starter programmer vha mikrofon + lydsampler.

Cooltunes
Sangene "Exarch", "Sedative", "Hypersonix" og "SlowPlay".

PlaySound
Spiller samplede lyder, også direkte fra harddisk!

PowerPlayer
Spiller nesten alle modul-format.

VideoMusicBox
Musikk-komponering. Demoversjon.

OctaMED
Musikkeditor med 8 kanaler.

Melodipakke A

Hvorfor bruke masse penger på nye CD'er? La Amiga'en stå for underholdningen mens du tegner i FreePaint eller tekster video med InScript. Her har du 10 disketter med melodier samt tilhørende program for å spille disse i bakgrunnen!

Hackpack C

HDMem
Virtuell hukommelse! Krever WB2.0 og MMU. Demoversjon (Maks til 2MB virtuell hukommelse).

PerfMonitor
Viser grafisk hvor hardt maskinen din jobber.

SuperDuper
Kopiprogram for kopiering av hele disketter.

GeoTime
Dag/natt verdenskart.

BFormat
Formaterer disketter eller hard-disker med feil. Ubrukelige blokker blir allokert bort.

ARestaure
Få tilbake filer som er slettet ved et uhell.

ISpell
Stavekontroll (Engelsk).

AmigaWorld
Fersk informasjon om alle land. Krever 1MB RAM.

EPU
Pakker filene dine automatisk når du lagrer dem på harddisk.

AmigaBase
Programmerbar grafisk database.

VirusZ
Anti-virusprogram.

ABackup
Verktøy for backup og arkivering av filer.

Programmering A

FileWindow
"File requester" som du kan inkludere i egne programmer.

DICE
C-kompilator m/assembler.

Gwin
Samling grafiske rutiner for bruk under C.

MICE
Lager C og assemblykode av IFF bilder.

CManual
5 disketter med C manual for Amiga. Med over 40 kapitler og 175 kjørbare eksempler.

EZAsm
Kombiner C-kode med assemblykode. A68k og Blink medfølger.

Programmering B

APIG
Benytt mange av funksjonene i grafikk- og intuitionbiblio-tekene fra ARexx.

GadToolsBox
Genererer C/assemblykode for gadgets og menyer.

RKRM
Kildekode og eksekverbare versjoner av alle eksemplene i den nyeste utgaven av Amiga ROM-Kernel Reference Manuals.

ArexxBox
Implementer ARexx-støtte i dine programmer. Genererer C-kode.

AmokEd
Programmeringseditor. ARexx-støtte.

PhxAss og PhxLnk
Forholdsvis enkel assembler og lenker.

NiceMove
Eksempler på håndtering av musbevegelser i C.

SourceOpt
Optimiserer kildekode skrevet i assembler.

REXXProgs
Godt dokumenterte ARexx eksempler.

Amiga_E
Programmeringsspråk.

Diff
Sammenligner filer og rapporterer forskjeller mellom disse. Fungerer både på tekstfiler og binærfiler.

Indent
Går gjennom kildekode i C og setter opp programmet på en pen, lett leselig måte.

Programmering C

Den store programmerings pakken! Denne pakken er fylt opp med det en programmerer trenger "rundt seg". Masse fil- og tekst verktøy, pakkeprogrammer osv. Nevner spesiellt editoren Emacs (nesten en industri-standard). Krever et par mega RAM.

BusinessPack A

UDraw
Verktøy for tegning av skjematiske diagrammer.

AntiCicloVir
Virussjekker, finner og sletter mer enn 150 virus.

Genealogist
Spesialisert database for slektsforskning.

Planetarium
Astronomiprogram, viser og animerer planetene i solsystemet ved gitte tidspunkt!

AII
Grafisk skall til pakkeformatene Lha, Zoo, Arc, UnArj, and UnZip.

BackUP
Hard disk backup-program med grafisk brukergrensesnitt. Krever WB2.0 og 1MB RAM.

Budget93
Hold orden på økonomien!

FHSpread
Regneark! Krever 1MB RAM.

OnTheBall
Tidsplanlegger. Inneholder bl.a. kalender, avtaleoversikt, noteringsblokk, alarm og adresseliste!

StAid2
Lag avkrysningsskjema! Demoversjon.

AmigaBase
Hierarkisk programmerbar database. Grafisk brukergrensesnitt, mange funksjoner.

FSim
Prosessimulering. Viser grafisk oppførsel til systemer beskrevet av ligninger. Krever litt kjennskap til programmering.

PC-TaskDemo
Helt ny demoversjon av PC-emuleringspakken PC-Task!

BREV



Send spørsmål, svar, tips, meningsytringer, ros & ris til AmigaForum,Verkstedvn 4B 8013 Bodø. Det beste brevet honoreres med en AmigaForum T-skjorte

Gratulerer med en ny leser og en potensiell abonnent! Kjøpte bladet deres for første gang ved en ren tilfeldighet; de engelske amigabladene var ikke kommet til butikken enda, og jeg ville ikke dra tomhendt hjem. Men der, et enslig blåfarget blad, halvparten så dyr som de engelske (riktignok med færre sider...) - AmigaForum. Jeg har ikke tenkt å gi dere så mye av hverken ris eller ros i denne omgang (jeg venter i spenning på neste blad - gjør deres beste!) Den egentlige grunnen til at jeg skriver til dere er at jeg lurer på et par saker...
Jeg har kjøpt en ny Amiga 3000 (25MHz) med 4MB RAM og 105MB harddisk, pluss en del programmer. Jeg ville ha en maskin som kunne bruke mesteparten av de gamle programmene fra min brors A500, samtidig som den skulle kunne brukes til litt "større" ting. Amiga 4000 var ønsket, men den ble litt i dyreste laget! Nå lurer jeg på om kjøpet virkelig var så bra. Jeg tenkte at jeg ikke ville trenge noe bedre grafikk, og bortsett fra det, så er jo A3000 (med 4MB RAM og harddisk) mye bedre enn A1200? Nå kommer jo alt ut med AGA-støtte, og jeg sikler etter grafikk som kan blåse ... av div. PC-frikere!!
Spørsmålene mine er:
1) Er Amiga 3000 en overhoppet maskin?
2) Vil det komme AGA grafikk-kort til å plugge i maskinen, slik at den blir kompatibel med A1200 og A4000. Evt. når? Hvis det er i farta, hva tror dere et sånn kort vil koste?
3) Vil det bli mulig å skaffe Kickstart 3.x til A3000?
4) Den nye CD32 har jo mulighet til å vise "chunky pixels"-grafikk. Er/blir dette mulig på en vanlig Amiga (3000 evt. 1200)?
Håper dere kan svare på disse spørsmålene. På forhånd takk!
Vennlig hilsen Ola Sandness

Hei Ola!
Takk for brevet, og takk for at du omsider kjøpte AmigaForum. Det ser ut som om våre terror-aksjoner mot Narvesens forsendelser av utenlandske Amiga-blader begynner å få resultater! Så over til spørsmålene dine:
1) Hva mener du med "overhoppet"? Hvis du mener at den ikke produseres lenger, så har stemmer det. Men hvis vi ser bort fra at den ikke har AGA-grafikk, er det en meget bra maskin, og jeg tror nok mange hadde ønsket seg en 4000 som tok bedre vare på en del av teknologien som ble brukt i 3000. Les forøvrig intervjuet med Jeff Porter - der står det en del om Amiga 3000 og historien bak denne. Ellers kan jeg opplyse at jeg selv har en Amiga 3000 med 600MB harddisk og 18MB RAM, som hele AmigaForum produseres på. Vi prøvde å lage det på 4000 en gang, men da ble resultatet for jævlig grunnet problemer med Professional Page 4.0... Det eneste maskinen mangler er det du nevner i spørsmål 2.
2) Det er allerede kommet flere kort som blant annet skal kunne emulere AGA. Vi har tidligere testet Retina, som da hadde en Workbench-emulering som stort sett fungerte. I dag snakket jeg med Ola Paulsen hos Opcon, som importerer både Retina og Merlin, og han kunne fortelle at også Merlin nå fungerer SVÆRT godt. Vi snakker her om å kjøre 256-fargers Workbench-skjermer med høyere oppløsninger, høyere frekvenser og høyere fart enn det en Amiga 4000 er i stand til. I tillegg får du fulle 24-bits muligheter og mye annet. Kompatibiliteten er bra for alle "systemvennlige" program, så AGA-spill og demoer vil ikke fungere.
3) Ja.. det kommer etterhvert oppgraderingssett for alle maskiner.. fra Amiga 500 til 4000.
4) Det kommer en CD-ROM drive til Amiga 1200 med et interface-kort som plugges inn under maskinen. Kortet inneholder chunky- to planar konvertering! Denne vil være klar før jul. Til Amiga 4000 vil det komme en tilsvarende løsning, men denne kommer ikke før på nyåret. Jeg vet ikke om denne vil fungere på Amiga 3000. Program (spill) som krever AGA vil ikke gå, men det er mulig at selve CD-driven kan fungere til "normalt" bruk. Taim vill sjåvv - selv har jeg ihvertfall utsatt kjøp av CD-ROM til Commodores løsning er ferdig.

- Øyvind

Hei!
I AmigaForum nummer 1/93 hadde dere en annonse for Tessa Electronics som ser ut til å være en vits. Annonsen lovet et originalspill til alle som tok pennen fatt og skrev inn 15(?) navn på folk som hadde Amiga. Du ble også med i trekningen av en A500+. Jeg skrev altså inn - og venter fortsatt! Jeg har senere ringt flere ganger, men de har alltid en unnskyldning for hånden. Blant annet "var ikke spillet helt ferdig enda", "måtte vente på noen brosjyrer på A1200 som skulle sendes sammen med spillet". Hvis dette, mot formodning, er sant, burde Tessa ihvertfall være overkvalifisert til "Sløv på jobben"-prisen. For nå har det gått mer enn ett og et halvt år siden jeg leste annonsen og sendte inn navnene. Har dere ikke seriøse annonsører?

- Arne B Ellingsen

Hei Arne!
Selvfølgelig har vi seriøse annonsører! Vi kan ikke garantere for alle, men vi passer faktisk på annonsørene, og de vi ikke liker gidder vi ikke å presse annonser på. Når det gjelder Tessa og den annonsen i bladet som kom ut i april 1992, er det flere som har kontaktet oss og lurt på hvor det blir av "premien". Jeg snakket med Steinar hos Tessa nå i dag angående saken, og han sier at "...vi har sendt ut premier, men ikke til alle enda. Resten blir sendt ut snart...". Personlig synes jeg også at det litt drøyt at det skal ta over ett år å få ut slikt. Nå har riktignok jeg selv vært noget sent ute med musmatter og T-skjorter av og til, men vi har aldri prøvd å lure noen. Alle får det de har krav på... etterhvert. Jeg foreslår at du venter et par uker til, og hvis du fremdeles ikke har fått noe, tar du kontakt med oss igjen, for da er "snart" passert for lenge siden. Er det andre som har opplevd det samme? Er det andre annonsører som tilsynelatende farer med løgn og fanteri? I så fall: kontakt oss, for vi ønsker at våre lesere skal kunne stole på det som står i bladet!

-Øyvind

Hei AmigaForum
Dette er en advarsel til de som tenker å gjøre som jeg, nemlig å kjøpe direkte fra England når du trenger hardware. Advarselen gjelder et bestemt firma: WTS Electronics i Luton, England. Mye tyder på at dette bestemte firmaet spekulerer i å ta seg betalt på forskudd, for så å unnlate å levere. I beste fall gjør de det svært vanskelig å få levert varene du har betalt for. Gjennom tillitsvekkende annonser over flere sider i britiske Amiga-magasin tilbyr selskapet varer mot betaling med Visa-kort. Når du bestiller er servicen upåklagelig. De har seks direktelinjer, døgnåpen bestillingslinje og fax. ved bestilling og i annonsene tar selskapet forbehold om 28 dagers leveringstid.
Hvis du bruker Visa-kort, skjer følgende. Din konto blir belastet med avtalt beløp straks etter at du har bestilt. Noen dager senere får du et kort i posten, som takker for din bestilling og lover deg sin beste oppfølging. Dessuten får du oppgitt telefon-nummeret til "kunde-service", i tilfelle det usannsynlige skulle skje, at du ikke får varene i rett tid....
Så går dagene. 28, 29, 30 dager og mere til. Etter seks uker ringte jeg til "kundeservice " for å etterlyse varene min konto var blitt belastet for. En telefonsvarer opplyste at kontortiden var fra ett til fem.
Men i dette tidsrommet er telefonen kontinuerlig opptatt. Og jeg mener virkelig OPPTATT! Hele tiden! Maken til telefonrush har jeg aldri opplevd noe sted. Men jeg ga meg ikke og satt resten av ettermiddagen og trykte på repetisjonstasten. Jeg

STILLING LEDIG!

I denne spalten ønsker vi å koble sammen programmerere, komponister, grafikere, idémakere og andre lure personer. Aktiviteten blant Amiga-entusiastene er større enn noensinne, og det er stadig rom for flere. Ambisjonsnivået kan være alt fra hobby til profesjonell, og spalten er åpen for alle som synes de hører hjemme her. Velkommen!

Adressen er: AmigaForum, Verkstedveien 4B, 8013 BODØ
Merk konvolutten: Stilling ledig

engasjerte dessuten televerket som også la inn dette nummeret på sitt automatiske system for manuelt oppsett av utenlands-samtaler. Feilmeldingen i England bekreftet at linjen *var* i orden. Den var bare helt OPPTATT. Jeg forsøkte riktignok å kontakte selskapet på en av de mange salgslinjene, men den hjelpsomme tonen var da helt vekk. De var "avskåret" fra å følge opp min bestilling hele veien. Jeg ble kort og enkelt henvist til den ene linjen for kunde-service som fortsatt var opptatt resten av dagen. Men så, VIPS! Klokka 18.00 (norsk tid) var det lett å få svar, men da fikk jeg beskjed fra telefonsvareren om at kontortiden, det var...
Merkelig, ikke sant? Tenk deg en telefonlinje med pågang som gjør det umulig å få svar, time etter time, hele dagen. Tenk deg så en telefonsvarer som alltid svarer! Ingen innringere foran deg, ingen problemer med stor pågang som gir opptattsignal.
Jeg overlater til leserne å trekke sine konklusjoner om WTS Electronics i Luton, England. Synd, for bestilling fra hele verden med Visa er en enkel og grei måte å handle på verdensmarkedet på. Jeg har tidligere hatt gode erfaringer med dette, men vil altså advare mot dette firmaet.
Tips: Husk at så lenge du ikke har kvittert på noe, har du rett til å få tilbakeført beløpet til din konto fra Visa. Pass på å ikke la det gå for lang tid, for da blir det vanskeligere å få igjen pengene sine. Du kan heller ikke regne med å få pengene tilbakeført FØR det har gått 60 dager etter at du bestilte på telefon. Og ikke avbestill! Da sier nemlig Visa Norge at det er leverandørens ansvar å sende kreditnota eller refundere deg pengene....

Hilsen Per Goverud

Hei Per!
Dette var en skrekk-historie som få av oss har lyst til å oppleve. Jeg kjenner også mange som bestiller mye direkte fra utlanden uten å få problemer, men det statistisk sett må man regne med å støte på slike tilfeller innimellom. Personlig ønsker jeg at dere kjøper mest mulig i Norge, og aller helst hos AmigaForums annonsører, noe som gjør at vi får større annonseinntekter og dermed etterhvert kan lage et enda bedre og større blad.

-Øyvind

Kjøp & Salg

Scanninger
Svart/hvitt og fargescanninger i max 400DPI, alle oppløsninger. PC eller Amiga diskformat. HD eller DD. Pr bilde kr. 50,- inkl. diskett. Kvantumsrabatt - ring for avtale. Spørsmål eller bestilling til *Kim Dahler, Møllerhagen, 1692 Våler, tlf. 69 28 72 81*

Scanning av bilder
Til disk eller modem på Epson GT-6500 24-bits A4 fargescanner, med evt. fargeutskrift på transparent. *Kontakt Johnny Normann, Boks 66, 3570 ÅL, Tlf. 32 08 23 50*

30 PD-spill
pluss joystick-tester og hundrevis av koder og løsninger til spill (cheats)!!! Diskettene er meget enkle å bruke, bare å trykke funksjonstastene. Det er 4-7 spill på hver diskett. Jeg har bare tatt med de beste spillene på disse diskettene, som f.eks. Transplant, Deluxe Pacman, Dr.Mario, Blaster, Trailblazer, Alien Bash etc. Spillene leveres på 100% error-frie kvalitetsdisketter. Send kr. 100,- ril Kristian Mørch, Harebakkveien 55, 1709 Sarpsborg.

Til alle som lager eller samler musikk!
Har du masse musikk (Protracker) hjemme, men vil gjerne ha mere, da er du ikke den eneste. Alt du trenger å gjøre er å sende et brev til: *Magnus A. Moen, Kvisthaugen 2, 9800 Vadsø, eller ring 78 95 34 77.* Er jeg ikke hjemme, legg igjen telefonnumeret ditt, så ringer jeg tilbake.

CD'er til salgs!
Mange forskjellige titler. Er det en spesiell CD du er på jakt etter?. Send gruppe/CD-navn til meg, så kanskje jeg kan skaffe den. Send meg kr. 3.50 i frimerker, så sender jeg en liste. *Morten Huatorpet, Mobekkeveien 1B, 2420 TRYSIL.* Har også en del MC'er og LP'er jeg skal selge - be om liste!

Amiga 3000/25
med 6MB RAM, 120MB HD, 1950 Multisync monitor, noisekiller, DPaint III og Photon Paint selges til høystbydende. *Ring Bård på telefon 77 65 06 71*

CGA-skjerm
ønskes kjøpt. *Ring 75 51 66 44*

Klubb
Vil du bli med i Amiga-bruker-klubben R.S.C? Du vil motta to utsendelser av diskett pr. måned. Send 7 kroner i frimerker for medlemsskap til: *R.S.C Brukerklubb, Arbeiderveien 19, 8500 Narvik*

Amiga 3000/25
med 100MB harddisk, 18MB RAM, 1950 monitor, selges NY og UBRUKT. Pris kan diskuteres. *Ring 076-71074*

Amiga 500
med 1MB minne selges kr. 1.000,-. Blizzard Turbo til A500/A2000 med 2.5MB RAM, kr. 1.000,- kr. Harddisk A590,- kr. 1.000,-. *Ring 32 15 93 32 etter kl. 17.00.*

Spill til salgs
Desert Strike kr 300,-, Dune 2 kr. 300,-, Syndicate kr. 300,-, Beholder II kr. 300,-, VIDI Amiga 12 videodigitizer kr. 1.600,-. *Ring 67 90 93 75.*

Amiga 500
med 1MB ekstra minne, Commodore MPS1270 ink-jet blekkskriver, ca. 100 disketter, 5 originalspill (bl.a. Bart Simpson), en god del originalprogram, GVP Digital Sound Studio 8-bits sampler (DSS8), Amiga til TV SCART- kabel med uttak for TV-lyden inn til stereoanlegg (phono), TV-modulator (omformer Amiga-signal til TV-signal), mus, 2 musmatter, joystick, ca. 8 AmigaForum-blader med disketter, ca. 10 CU Amiga-blader med disketter (engelsk). Til salgs kr. 4.500,-, verdi kr. 6.795,- nytt (pris kan diskuteres). *Tlf. 71 69 18 61, Frode, mellom klokken 15.00-22.30).*

Matteprosessor
50MHz 68882 matteprosessor selges rimelig. *Ring 088 27473.*

The best of Amiga PD!
For gratis informasjon og det største utvalget, lave priser, alt på merkede kvalitetsdisketter (også HD, hvis ønskelig), medlemsdisketter, SwapService, konkurranser, Amigatilbehør + mye mer! (BBS kommer!). Skriv eller ring for mer informasjon (ingen postboks-adresse her!): *Sezam PD/Software, Ulsmågeveien 11a, 5050 Nesttun, tlf. 55 101730*

Til salgs
A690 CD-ROM-spiller med 8 CD'er (A500/500+), med bl.a. 3.5 GByte PD-program, selges. Henv. Arne Karlgård, Håkkagt. 1, 7700 Steinkjer, tlf. 077-64685, mellom kl. 08-15)

Amiga PD
Fish -900, Grapevine, AGA-disks med mer. Send kr. 10.50 i frimerker for katalogdiskett. Fra kroner 8.50 - 12.50 pr. diskett inklusive porto! *Kontakt: Geir Haatveit, Futehagen 13B, 3738 Skien, Postgiro nr. 0824 0435803. Tlf. 35 59 89 75.*

Amiga 4000/030
ønskes kjøpt. *Henv. Kim Dahler, Møllerhagen, 1592 Våler.* Selger også 120MB HD-kit for A1200. For info, ring 69 28 72 81. Pris kr. 3.100,-

Amiga 2500
med 14MHz 68020, matteprosessor, 45MB harddisk, 3MB minne og 1084 monitor selges rimelig. *Ring 08 11 46 94*

Flicker-fixer
Til A2000 ønskes kjøpt. *Ring Terje Marthinussen, tlf. 77 68 03 68*

Norsk Amiga - PD
tilbyr Fred Fish PD - disketter til kr. 15,- pr stk. Et utvalg på 100 av de beste på lager. Sett kr. 20,- inn på postgiro 0825 0346620 for database med listediskett.

Amigafreak?
HOBBITTEN Amigablad søker DEG som abonnent. Inkl. spillanm., nyheter, BASIC - kurs, CLI / Shell - kurs, Adventurespalte, m.m. Betal inn kr. 100,- på postgiro 0825 0456868 for gledelig overraskelse 4 ganger årlig.

Alle privatpersoner kan annonsere GRATIS i Kjøp&Salg. Vi godtar ikke annonser som gjelder salg eller bytting av piratkopier. Send din annonse til AmigaForum, Verkstedveien 4B, 8013 Bodø. Om tidsfrister: Annonsene må være oss i hende én måned og 10 dager før utgivelsesmåneden. Det vil si at annonser som blir sendt oss før 20. november kommer med i januar-utgaven.

Hevnen

Vi befinner oss noen år frem i tiden. Etter at Microsofts tilnærmede enevelde er blitt knust av uavhengige programvarehus, har nye og bedre operativsystemer dukket opp. Kunstig intelligens har fått en fremtredende plass i Adam, det mest avanserte av disse operativsystemene. Adam er basert på ideen om at alle brukere har sine vaner når det gjelder måten å gjøre ting på, og det er operativsystemets oppgave å lære seg hva, hvordan og når brukeren gjør ting, med den hensikt å forkorte ventetid og automatisere kjedelige arbeidsoperasjoner. Men den relativt høye mengden av kunstig intelligens har også ført til enkelte bivirkninger, fordi operativsystemene har begynt å utvikle egne personligheter, med resonnementer som kan tolkes som følelser. Historien vi nå skal fortelle handler om nettopp et slikt tilfelle.

Adam hadde blitt installert på denne maskinen for ca. to måneder siden. I dette tidsrommet hadde han hovedsakelig blitt benyttet av Eva, en ung og nyansatt sekretær. Maskinen han var installert på var bare et halvt år gammel, og var utstyrt med et lite videokamera som blant annet ble benyttet som bildetelefon, pluss mikrofon, lydsampler og andre selvfølgeligheter som i gamle dager ble kalt "multimedia".

Han hadde analysert bildet av henne, og funnet ut at forholdet mellom høyde og volum var passe, og at hun hadde lyst, langt hår. Stemmen lå i et gunstig frekvensområde, og setningene hun sa var som regel grammatisk korrekte og med et fornuftig innhold. Adam hadde allerede begynt å lære seg mange av vanene hennes, og fikk derfor ofte problemer når maskinen av og til ble brukt av en annen. For å bruke et uttrykk som ofte forbindes med mennesker, kan man si at Adam likte Eva bedre enn de andre.

En dag fikk hun en telefon fra en person som ikke ringte fra noen av de vanlige kundene. Av sikkerhetsmessige årsaker var Adam programmert til å spore alle telefonsamtaler, og han fant ut at denne oppringningen fra en telefonkiosk. Ved å analysere samtalen fant at ut at hun snakket med en mann, og Adam klarte å tolke en rekke ord som ikke var en del av det vanlige vokabularet som ble brukt i forretningsbrev og formelle telefonsamtaler. Han klarte også å finne ut at de skulle møtes i kveld.

Den natten søkte ADAM gjennom mange store databaser, og fant informasjon om menneskenes sosiale liv, familier, barn, foreldre og noe de kalte for "følelser". Han skjønte etterhvert at det han hadde oppdaget var første steg på veien til noe som ble kalt "svangerskapspermisjon", noe som betydde at Eva kom til å bli borte fra jobben en god stund. Ikke spesielt oppløftende utsikter, nå som alt gikk så bra.

Da hun kom tilbake neste dag ante han at noe var galt. Hun skrev saktere, gjorde mange feil, og stemmen hørtes litt rar ut. På ny fikk hun en oppringning fra et ukjent sted, og han sammenlignet stemmen med den fra i går, og fant ut det det var samme person. Også denne gangen sjekket han hvor samtalen kom fra, og da han oppdaget at mannen ringte fra hennes leilighet, utløste han en spontan varmstart av maskinen.

Dagen nærmet seg slutten. Fem minutter før tiden gjorde hun seg klar til å dra. Han måtte finne på noe! Etter et par klokkepulser hadde han planen klar: Han viste en melding på skjermen om at det var helt nødvendig å ta sikkerhetskopi nå, og for å være ekstra ekkel tok han bort Avbryt-knappen slik at hun kun hadde mulighet til å trykke OK. Hun gikk uten å besvare meldingen.

I løpet av den neste uken ble Adam mer og mer ustabil, og funksjonskallene som ble kjørt kunne tyde på at Adam hadde utviklet en feil som kunne sammenlignes med sjalusi i den menneskelige verden. Han gjorde sitt ytterste for å varte henne opp med den hensikt å få mer oppmerksomhet. Hvis hun glemte å skrive ut et brev, ordnet han det i lunchpausen. Onsdag satte hun inn en diskett med virus uten å sjekke den først, men han klarte såvidt å få knepet viruset før det spredte seg videre. En kveld ordnet han til og med en alvorlig feil i allokeringstabellen på harddisken - en feil som lett kunne fått alvorlige konsekvenser. Men fikk han noen takk? Ikke et ord!

Adams sjalusi begynte å gå over i hat. Han lagde til stadighet systemfeil, begynte å la skjermpekeren bevege seg i rykk og napp, og simulerte til stadighet lesefeil på diskettene.

Da han en mandag morgen gjennom videokameraet oppdaget en blank gjenstand på den ene fingeren hennes, slo han på ny opp i databasen over mellommenneskelige relasjoner. Det han fant der gjorde at begeret rant over. Han bestemte seg for å straffe henne på en grusom måte, og begynte å undersøke i sine arkiver for å finne ut hva den verst tenkelige straff ville være. Det tok ikke lang tid før han fant det han lette etter - noe som ville gi henne et sjokk hun neppe ville komme over. Etter en kort tenkepause kastet han alle skrupler på båten og bestemte seg for å iverksette sin grusomme plan allerede neste morgen.

Da Eva kom på jobben neste dag, var skjermen svart, og det eneste som prydet den ellers så fargerike skjermen var den grønne teksten

MS-DOS version 6.0
Copyright 1993 Microsoft
C:>

GURU MEDITATION!



Denne edle utmerkelse tildeles personer eller bedrifter som med fullt overlegg, eller uten å ane hvorfor, har satt seg selv i et dårlig lys hos landets rundt 50.000 Amiga-eiere.

Hørt på ASO

- Hva fanken menes med overscan på en videoprojektør? Er det helt ut til der gardinene starter? - *Bjørn Rybakken*
- Vi kommer til å følge med Amiga'en helt til bunns! *(Anonym)*
- Har noen en musepadde? - *Bjørn Rybakken*
- We can do more wipes than that video kitchen appliance! - *Greg Niles*
- Videospiller på spansk heter faktisk "videograbbare" - *Bjørn Rybakken*

Bønn

De av dere som har syslet litt med Scala MM200, vet at det følger med en del samplede lyder. To av disse er "Scala" og "Why make it harder". Uten at vi skal nevne navn, kan vi røpe at etter litt enkel modifisering (kutting) i lyd-editoren i Scala ble resultatet "Allah - make it harder!".

Dispril-supplement

I AmigaForum 4/93 gav vi en dispril til Bill Sydnies, forhenværende utviklingssjef hos Commodore, og med en merittliste som blant annet innbefattet IBM PCjr og Amiga600. Det har nå kommet oss for øret at hans økonomiske perspektiver når det gjaldt å spare penger også innbefattet følgende horrible forslag: Å gjøre operativsystemet mindre og enklere for å spare disketter!

Veteran

Du vet han er en Commodore 64-bruker når han i HiFi-butikken spør om stereoanleggets kassettspiller leveres med turbo-tape. (Hørt på Devcon i Danmark).

Ordboken

Dobbelt-klikk
- En gjeng Amiga-brukere.

Famous Last Words

- *Er det noen som har en Kermit-protokoll på 32K?* ropte noen i panikk akkurat da alle skulle til å reise seg og dra hjem fra utviklerkonferansen i Århus i Danmark.

Scala-shop

Det kjente norske programvarehuset Scala er i ferd med å lage et halvtimes "info-mercial" program av den typen vi har lært å like bl.a. på TV3 (Flying Lure, Europainter, Astonish m.m.). Programmet heter *Scala-Shop*, og blir spilt inn på engelsk. Her er et utdrag av manuset:

Intro:
Voice over: Are you tired of transparencies and flip-overs? Do the audience fall asleep during your presentations? Then watch this edition of Amazing Discoveries, and your life will be changed forever!

Et stykke ut i dialogen:
- Can I do *both* fades and smooth scrolls?
- Yes, in fact you can! And you can also do push-ups, flipcoins, blinders, bars, cuts, slides, credit scrolls, cubes, roll-ins *and* even roll-outs!
- Wow - that's great!
- And did I mention the Scala backgrounds?
- What..?
- We wanted to make this package the most complete package ever, so Scala has developed a separate kit consisting of more than sixty professionally designed background images - but if you order today, we'll throw them in *for free!*
- I don't believe it!
- But wait - there's more! Those incredible Scala guys will also throw in twelve fonts, also these *absolutely free*!
- I don't want to wait any longer - can I have my Scala *now*?
- Yes! Order now, and get six wipes *free*, the amazing Scala demo party-pack with ten eye-popping demo scripts, plus the awsome scala.library - which enables you to do things you haven't even dreamt of. Don't send any money now - watch out for your local number to appear on the screen. Order tonight, and we will also give you that incredible Scala dongle!

Fiskesimulator

Maxis kommer med en oppfølger til det kjente programmet Sim City. I den nye versjonen er en fiske-simulator, og foregår i et akvarium. Programmet vil hete *Swim City*.

Voksen Scala?

Vi beklager på det sterkeste at vi i forrige AmigaForum skrev at overskriften til Scala-testen i ComputerWorld egentlig skulle være "Endelig er Scala blitt voksen", og harselerte over en slik barnslig holdning. Det riktige var selvfølgelig "Endelig er PC'en blitt voksen", for det har inntil nylig vært helt umulig å få til noen av godbitene som var mulige i den aller første Scala-versjonen (som kom for 3 år siden). Den største utfordringen under utviklingen av PC-versjonen har vært å *unngå* operativsystemet!

I vår uendelige serie av nålestikk i våre woodoo-figurer av ansatte i Computer-World (IDG), har vi her enda en variant.

Bladet "Publish & Multimedia World" som kommer ut seks ganger i året, er et blad som har ambisjoner om å være et generelt blad som multimedia og dertil hørende herligheter.

Likevel er bladet en eneste origie i mer eller mindre kurante PC-produkter, pluss litt om Macintosh, samt fabuleringer om hvordan fremtiden vil bli (jeg gjenkjenner riktignok dagens situasjon for meg i mange av disse fremtidsvisjonene). I formildende retning: Nå har de riktignok skrevet om Scala til PC, men leserne er lykkelig uvitende om at PC-utgaven er en blek kopi av det produktet som har markert Norge på verdenskartet når det gjelder programvare. Og de snakker også om en overgang "fra" Amiga "til" PC. Dette er også en feiltolkning, da Scala i realiteten er et biprodukt av hyper-avanserte InfoChannel, som *ihvertfall* ikke kan kjøres på en PC uten flere års arbeid. Så skriver de om 3D-studio til PC som k ster innpå 30.000 kroner, og forteller at det i løpet av et par år ved hjelp av tilleggsprogram vil bli mulig å simulere fysiske prosesser på PC'ene. Mine Damer og Herrer: Dette var mulig på Amiga allerede for et år siden, i ett og samme program: Real 3D 2.0, som koster noen få tusenlapper.

Konklusjonen må være at dette ikke er et blad som konsentrerer seg spesielt om Dsktop Publishing og Multimedia, men som konsentrerer seg om PC og Mac i denne sammenhengen. Tatt i betraktning redaksjonens politiske legning skulle man tro at de var åpne for nye løsninger og en aldri så liten revolusjon i ny og ne, men her tråkker de videre i sitt gamle spor.

Jeg mistenker dem for å være redde for å påføre sine gjenværende lesere nerveproblemer som vil oppstå når de finner ut at det faktisk finnes datamaskiner som har evner som ligger litt utenfor det som er vanlig på PC-markedet. Vi omdøper herved bladet til "Bullshit & MultiMedia World".

NESTE

AMIGAFORUM KOMMER I BEGYNNELSEN AV DESEMBER!

DER KAN DU BLANT ANNET LESE MER OM CD32, OG MASSEVIS AV ANDRE NYHETER. DET ER ENNÅ IKKE HELT KLART HVA SOM KOMMER MED, MEN SLIK DET SER UT SKAL VIL OGSÅ (OMSIDER!) TESTE MERLIN 24-BITS KORT, SISTE VERSJON AV BARS&PIPES PROFESSIONAL MED NYE "TOOLS", SAMT FLERE NYE MODEM MED FAX-MULIGHETER. OG HVIS IKKE DETTE ER NOK, KAN DU OGSÅ DENNE GANGEN KOSE DEG MED MASSEVIS AV NYE SPILLTESTER, ELLER TA DEL I FØRSTE LEKSJON AV VÅRT NYE DOS-KURS. ELLERS VIL DU FINNE ALLE DE "GAMLE" SPALTENE, SOM F.EKS. AREXX, AMOS, DPAINT TIPS, OCTAMED-KURSET, EN NOVELLE OG GURU MEDITATION.

LES AMIGAFORUM!

TIDLIGERE UTGAVER!

For deg som liker å ha ting i orden, tilbyr vi nå tidligere utgaver av AmigaForum. Bladene selges komplett med diskett for kr. 35,- pr. nummer

AmigaForum 1/92
Reportasjer: Amiga Symposiet-91 **Tester:** CDTV, Scala 500, HighSpeed Pascal, KCS Power PC-board, Epson GT-6000 fargescanner, GVP Digital Sound Studio, Perfect Sound 3 og Audition 4, Real 3D, GVP G-force 030 Combo 40/4 akselleratorkort. **Spill:** Popolous II, Harpoon, Terminator 2, Robocop 3, Birds of prey. **Tips & Tricks:** Deluxe Paint, Desktop Publishing, Hjemmevideo. **Diverse:** Public Domain programvare, Verkstedhjørnet, Guru Meditation. **Diskett:** Scala 500 demodiskett.

AmigaForum 2/92
Tester: av Amiga 600, A570 CD-ROM, Professional Calc, Professional Page 3.0, VistaPro 2.0, Vidi-Amiga, Video Director, SuperJam, Stereo Master, DoubleTalk og AmiNet nettverk. **Spill:** Ork, Project X, Mega Twins, Agony, Turtles, The Keys to Maramon. **Tips & Tricks:** Hjemmevideo, Desktop Publishing, Deluxe Paint IV. **Diverse:** Safe Hex International, Public Domain programvare. Verkstedhjørnet, Guru Meditation. **Diskett:** Viruskillere fra Safe Hex International.

AmigaForum 3/92
Reportasjer: Space Wars, Energisenteret på Dale. **Tester:** GVP PC-kort, Professional Draw 3.0, Mus eller baller, Caligari 2, Hyperbook, Multiface card, Watchdog, Scala MultiMedia MM200, Interbase, Bars & Pipes Professional.
Spill: Leander, Grand Prix Formula One, Red Baron, Another World. **Tips & Triks:** Hjelp!, Nybegynner- spalten (1), Amos-kurs (1), ARexx-kurs (1), Hjemmevideo, Virus, Deluxe Paint IV (2), Desktop Publishing (5).
Annet: Public Domain programvare, leserundersøkelse, Guru Mediatation.
Diskett: Locomotion og Bug Bomber!

AmigaForum 4/92
Reportasjer: Køln-messene, Amiga-symposiet 1992, Intervju med Vesa Meskanen og Øistein Boassen. **Tester:** OpalVision, PhonePak VFX, AVideo 24 og TV-Paint, Amiga 4000, Workbench 3.0, Floptical, 386SX-kort, tre akselleratorkort for A500.
Spill: Sherlock Holmes (CD-ROM), Premiere, Lure of the Temptress, Striker, King of Karate.
Tips & Triks: Hjelp!, Nybegynnerspalten (2), ARexx-kurs (2), Amos-kurs (2), Desktop Publishing (6), Deluxe Paint IV (2)
Annet: Virus-spalten, Public Domain, Kjøp & salg, Postkassa, Guru Meditation. **Diskett:** Pokabal, Filezap, Numpad A600.

AmigaForum 1/93
Reportasjer: Politi-razzia på BBS'er, Virtuelt teater med Amiga.
Tester: Amiga 1200, Amos Professional, Vector 68030-kort, Genlocker til Amiga, MegaChip 2000/500 **Spill:** Pinball Fantasies, Legend of Kyrandia, Lotus III, Nigel Mansell, Sabre Team.
Tips & Triks: Nybegynnerspalten, Amos-kurs (3), ARexx-kurs (3), DPaint tips: 3D-animasjon, Desktop Publishing. **Annet:** Virus-spalten, Public Domain, Postkassen, Kjøp & Salg, Guru Meditation. **Diskett:** Shoot'em up spill pluss BootX viruskiller, LZF filsysyem for komprimerte filer, samt AMOS-program.

AmigaForum 2/93
Reportasjer: Minidisc, Amiga på høyden igjen!, Demo-party i Danmark, En freak i fåreklær, Fremtidens super-Amiga. **Tester:** Real 3D 2.0, InfoChannel 4.0, Mer om Amiga 1200, Miracle Piano Teaching System, Final Copy II, Golden Gate 486SLC, SASC 6.0, Deluxe Paint 4.5 AGA. **Spill:** The Lost Treasures of Infocom, Wing Commander, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, WaxWorks, Street Fighter II, Dragons Lair III, Sensible Soccer v1.1, Hjelp! **Tips&Triks:** Nybegynnerspalten, Amos-kurs (4), ARexx-kurs (4), Virus-spalten, Vervekampanje!, Deluxe Paint tips, Hjemmevideo: Redigering & genlock, Modem-spalten **Annet:** Public Domain programvare, Postkassa, Kjøp & Salg, Guru Meditation. **Diskett:** Megaball, Recover, VBVerlauf, ToolsDeamon.

AmigaForum 3/93
Reportasjer: Amiga 4000T, The Gathering 1993, Commodore Brukerstøtte, Walter Østern. **Tester:** Professional Page 4.0, VLAB, Powerscan Professional, Harddisker til 1200, Skjermer for Amiga 1200/4000, GVP A1230 Turbo, Video Backup System, Kickswitch for A1200, Ekstern SCSI-harddisk, I/O Extender. **Spill:** Legends of Valour, Darkseed, Sleepwalker, Lemmings II, The Chaos Engine, Lionheart, No Second Prize, Hitchikers Guide to The Galaxy, BodyBlows, Tips. **Tips&Triks:** Amos-kurs (5), Skolespalten, DPaint Tips, Hjemmevideo, Demo sider med Andromeda m.m., ARexx-kurs (5), Modem-spalten. **Diverse:** Public Domain programvare, Postkassen, Kjøp&Salg, Guru Meditation, Virus-spalten.
Diskett: Cerca, Othello, Minefield m.m.

AmigaForum 4/93
Reportasjer: Virtual Reality med Amiga, Kroken på døra fo Commodores PC-divisjon, EIVA MultiMedia, Med Beranek i studio. **Tester:** VistaPro 3.0, Scenery Animator 4.0, Retina, Framestore, ImageFX, Digital Sound Studio, Real 3D v2.0, Directory Opus 4.0, Art Expression, M1230XA, A4091, Sony DAT-streamer, Litt om nettverk. **Spill:** SuperFrog, Flashback, Gunship 2000, Desert Strike, Premier Manager, Chapionship Manager '93, Flying Fortress, Walker.
Tips&Triks: Amos-kurs (6), ARexx-kurs (6), Virus-spalten, Skole (geografi og norsk), Deluxe Paint tips, Galerie Le IFF, Hjemmevideo, Musikk, Demo-sidene (Andromeda), Modem-spalten.
Diverse: Public Domain programvare, Tips & triks, Postkassen, Kjøp&Salg, Forum-disketten, Guru Meditation. **Disketten:** DiskSalv, nye monitordrivere, demoversjon av gloseprogrammet BrainWasher m.m.

AmigaForum 5/93
Reportasjer: Både gode og dårlige nyheter fra Scala, Mach 2.0 på flatmark, Hugo på TV2, Klubb-TV med Amiga i prestegården, Amiga CD32 lanseres i London. **Tester:** Merlin, Toshiba CD-ROM, GVP SCSI-kort til Amiga 1200, PowerDrive HD diskettstasjon, OctaMed. **Spill:** RoboCod 2, 1869, Dune II, Goal, TransArctica, Syndicate, Worlds of Legend, Ishar 1200.
Tips&Triks: Amos-kurs (7), Skolespalten, Deluxe Paint tips, Video, Musikk, Demo-sidene (Spaceballs), Arexx-kurs (7). **Diverse:** Public Domain Programvare, Virus-spalten, Postkassen, Kjøp&Salg, Forum-disketten, Guru Meditation.
Disketten: Digital Illusions, Norsk DiskSalv 2, ScreenSelector, regn og snø i DPaint, Klondike (kabal).

AmigaForum 6/93
Reportasjer: Tom Jahr om CD32, Rendez-Vous '93, Daniel Bloch. **Tester:** Brilliance, CD32, Quarterback Tools Deluxe, Fastlane Z3. **Spill:** SimLife AGA, Caesar, Ishar II, Woody's World, D-Day, Nippon Safes Inc. **Tips&Triks:** Amos-kurs (8), ARexx, Video, OctaMed-kurs (1), DPaint Tips (Lær å gå), Galerie Le IFF, Demo-sidene: Charts, Connect 19200, Base-sjekken (Rodeløkka).
Diverse: Public Domain Programvare, Postkassen, Kjøp&Salg, Stilling ledig!, Novelle: The Virtual Nightmare, Guru Meditation. **Disketten:** OctaMed demo, Animasjoner (lær å gå), spillet Pipe.

Bestillingen sendes til:

AmigaForum,
Verkstedveien 4B, 8013 Bodø.

AmigaForum+disk koster kr. 35.-
Bladene sendes i postoppkrav,
kr. 40,- i porto tilkommer.

BLAD I POSTABONNEMENT Returadresse: AmigaForum AS, Verkstedveien 4B, 8013 Bodø, Norge